LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

Enigma AMIGA Life

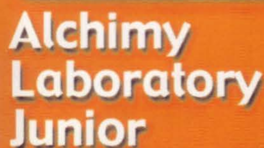
119

Marzo 2001

L'Amiga per l'ufficio



Simon the Sorcerer II



Alchimy Laboratory Junior



Olidata DAV310



Contenuti del CD

- Aggiornamenti di AmigaOS 3.9
- Payback demo
- Big Book of Amiga Hardware
- Le novità di Aminet
- Talent Scout
- Tutto il software citato nella rivista

CD 119

MENSILE - ANNO XIV - MARZO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom INFORMAZIONE e FORMAZIONE

Sommario

marzo 2001 n.119



Entriamo nell'AmiVerse! E' questo l'invito che ci rivolge la nuovissima sezione che si apre a pagina 35, tutta dedicata al nuovo Amiga. Otto pagine mensili di news, attualità e le traduzioni esclusive degli articoli di Amiga World, la pubblicazione ufficiale di Amiga Inc, edita in lingua inglese e pubblicata su Internet.

Ma Amiga non è solo AmigaDE: anzi, oggi è ancora soprattutto Amiga Classico. Il dossier di pagina 16, curato da Andrea Favini e Luca Danelon, ci parla di una categoria di programmi tradizionalmente un po' snobbata da Amiga: i programmi per l'ufficio. Il dossier costituisce anche un punto della situazione di questo settore, purtroppo nel passato appannaggio di altre piattaforme. Vediamo come se la cava Amiga, oggi!

Sovrastate da tutto questo, le recensioni appaiono in numero inferiore rispetto ai mesi precedenti, ma ci sembrano comunque interessanti: parliamo infatti di un programma totalmente nuovo, Alchimy Laboratory Junior (pagina 23), e di un interessante lettore CD che è anche lettore MP3: l'Olidata DAV310 (pagina 43). Entrambe le recensioni sono curate da Alessandro Gerelli.

Per il resto le rubriche di sempre, tra le quali segnaliamo il Tutorial sul "flusso di lavoro del DTP" che ben si lega al dossier, e a un Talent Scout ricco come non mai!

Editoriale

Ma quale bivio!

Paolo Pettinato è uno dei redattori più partecipativi e simpatici di Amiga Life.

Per sua fortuna, è uno dei pochi che realmente sembra non avere dubbi riguardo l'operato di Amiga Inc. In redazione il sentimento comune è quello della "attesa positiva"; il suo potrebbe essere definito della "aspettativa entusiastica e partecipativa". Prova ne è l'ultima delle sue trovate, quel Quantum Leap già conosciuto da chi legge Amiga Life. E prova ne sono le sue opinioni, ahimé quasi sempre negative, che puntualmente mi fa avere sui miei editoriali.

Questa volta, però, Paolo ha superato se stesso. Di solito si limitava a mandarmi un messaggio di disapprovazione (solitamente) o di approvazione (molto più raramente). Ma dopo aver letto editoriale del numero scorso ("Eventualmente"), il buon Paolo è letteralmente insorto. Così, invece della solita email, ha pensato bene di sottopormi un "contro-editoriale", che si riallaccia anche a quello del numero 117 (quello dei "due scenari").

Stavo per rispondergli, quando ho pensato che forse sentire due campane sarebbe stato utile e interessante per tutti. E allora, ecco: nessuna risposta o commento da parte mia, il pensiero "100% pure Paolo Pettinato".

Chi ci accusava di pessimismo, è servito!

Daniele Franza

Amighisti al bivio? No, nessun bivio.

Immaginate un bivio, due strade che si biforcano secondo due direttrici diverse. Una strada porta all'Amiga Classic, al preservare la propria identità, alla solita piccola ma agguerrita comunità.

L'altra conduce all'Amiga DE, in un posto distante e oscuro, celato dalla nebbia: si intravedono dei luccichii in lontananza. Alcuni credono sia il rifulgere di un paradiso d'innovazione, altri le fiamme di un inferno di omologazione.

Beh, davanti a questa biforcazione vi sono gli amighisti. E ognuno di loro in cuor proprio deve ponderare quale percorso prendere. I più sono lì fermi ad aspettare. Si lancerebbero volentieri per la strada oscura, ma le cocenti delusioni del passato li ostacolano. Il tempo c'è, possono pure continuare ad aspettare l'uscita di questo sistema, e scegliere il proprio cammino solo dopo avere tra le mani la versione definitiva e completa del nuovo sistema. Tanto c'è tempo...

Il bivio, la strada misteriosa, gli amighisti accampati ad aspettare. Una bella visione, vero? Peccato che la realtà sia un'altra. Non esiste nessun bivio. Le strade non sono due. E nemmeno una.

Non c'è nessuna strada. Solo il baratro.

O se preferite, l'oblio. La fine di una avventura. Forse potremo continuare a utilizzare macchine di 10 anni fa - sempre che non si rompano - tramite appositi hack. La mediator consentirà di installare schede video dalla potenza di calcolo enormemente superiore alla CPU per cui quei computer sono stati pensati.

Certo, noi amighisti siamo molto in gamba. Abbiamo tanto le mani in pasta che riusciamo a cavare il massimo da Amiga, come quei cubani che continuano ad usare le automobili di 50 anni fa ritoccando opportunamente il motore e legandole con spago. Ma nessuno pensa possano competere con le fuori serie che l'industria informatica sforna. A cui noi contrapponiamo colli di bottiglia, prezzi gonfiati, computer sempre un passo indietro rispetto alla concorrenza. E' questo il futuro? E se anche fosse, merita di essere vissuto?

Un momento di crisi mistica? Di pessimismo? Di profonda rabbia per come le cose sono andate? Assolutamente no, solo il ritratto fedele di una realtà che molti non vogliono vedere. Realtà disperata? No, di nuovo no. Il baratro è buio, fa paura ma non è infinito. Dall'altro lato ci tirano una fune. Si sta cercando di creare un ponte.

Purtroppo nessuno se ne accorge. Gli amighisti sono come la mucca di un noto videoclip: un sofisticato sistema di realtà virtuale le proietta negli occhi un prato verde e colline fiorite mentre in realtà un macellaio la tiene e l'affetta nel proprio sgabuzzino... E mentre lei rumina felice la verde erbetta, il macellaio continua a tagliare. Mucca pazza?

Amighisti scemi? Assolutamente no! Astuzia e abilità sono la norma per gli amighisti. Soltanto un po' modesti. E' questo il problema, si è attribuito ad un oggetto tecnologicamente avveniristico ma pur sempre un oggetto tutto il buono di una intera comunità. Creatività, abilità, bravura, scaltrezza sono derivati dall'uso di Amiga? Davvero utilizzare il PC stupidisce?

Scuse, solo scuse, per non ammettere che i veri e propri creatori dell'amighismo sono gli amighisti.

Al principio vi era una macchina molto ma molto bella. Beh, il mondo non l'ha capita e l'ha ignorata. La Commodore l'ha affossata, le persone schernita. E qui nasce l'amighismo.

Dalla rabbia del vedere una cosa buona non affermarsi. Dallo sdegno di dover utilizzare tecnologie inferiori per fare peggio quello che Amiga avrebbe fatto meglio. Dalla consapevolezza di sentirsi diversi, eroici.

L'indifferenza del mondo ha prodotto la comunità Amiga. Ha prodotto dei valori – la leggerezza, l'eleganza, l'uso intelligente delle risorse – che, sebbene incarnati nell'Amiga degli anni '80, ne sono totalmente dipendenti. Sono valori universali, condivisibili da tutti. Sono valori che la comunità Amiga ha attribuito a vari pezzi sapientemente combinati di silicio. L'Amiga non è nient'altro che un simbolo, un totem, un collante sociale, uno strumento di creazione di una identità. I veri artefici dell'amighismo sono gli amighisti. Valori, idee, missioni possono soltanto risiedere negli uomini. Non dipendono dagli oggetti, dipendono dalle persone. Solo un feticista potrebbe negarlo.

Possiamo danzare intorno ad un totem, aggiungendovi slot PCI e stupide schede PC, e non accorgerci che il baratro è a due passi.

Oppure possiamo svegliarci, aprire gli occhi all'orrida realtà e adoperarsi per migliorarla. Innovando, ricostruendo un totem al di là del baratro, cui però possano far riferimento un numero crescente di persone.

E allora, cogliamola questa corda e dedichiamo anima e corpo a costruire qualcosa di buono, più fedele a noi e alla nostra memoria. Per andare oltre la realtà bisogna avere una carica e una visione che vanno oltre la realtà. Smettiamo di attendere accrocchi obsoleti, pensiamo al futuro. Quello vero.

Paolo Pettinato

Enigma AMIGA Life

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Francesco Celli, Francesco De Napoli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri, Gabriele Santilli.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione
Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Anno XIV N. 119 - marzo 2001
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel, 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Posta

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: *amigalife.posta@pluricom.it*
Per inviare file per il CD: *amigalife.cd@pluricom.it*

Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Monitor 1084

Avrei bisogno dello schema della piedinatura della presa a 6 pin del vecchio 1084 (non di quella a 9 del 1084S).

Ho anche un altro quesito. Ho una PPC 603/240 68040/25 e BVision. Vorrei aumentare la memoria, ora di 32 MB. Mi consigli un modulo da 64 o 2 da 32 MB? Grazie di tutto.

Federico Perugini

Per completezza di informazione le riportiamo lo schema di tutti i connettori di cui è dotato il 1084 (nella varie revisioni).
Personalmente le consiglio un modulo da 32 MB, considerando che probabilmente quello da 64 sarà molto difficile trovarlo ad un prezzo onesto; consideri comunque che due moduli da 32 MB consumano di più di uno da 64.
Per trovare prezzi onesti visiti qualche fiera di elettronica.

Commodore 1084 & 1084S (Analog)



6 PIN DIN FEMALE at the Monitor.

Pin	Name	Description
1	G	Green
2	HSYNC	Horizontal Sync
3	GND	Ground
4	R	Red
5	B	Blue
6	VSYNC	Vertical Sync

Contributor: Joakim Ögren
Source: National Amiga's C1084page
Please send any comments to Joakim Ögren.

Pinout connettore a 6 pin del monitor Commodore 1084.

Commodore 1084 & 1084S (Digital)



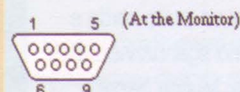
8 PIN DIN 'C' FEMALE at the Monitor.

Pin	Name	Description
1	n/c	Not connected
2	R	Red
3	G	Green
4	B	Blue
5	I	Intensity
6	GND	Ground
7	HSYNC	Horizontal Sync
8	VSYNC	Vertical Sync

Contributor: Joakim Ögren
Source: National Amiga's C1084page
Please send any comments to Joakim Ögren.

Pinout connettore a 8 pin del monitor Commodore 1084.

Commodore 1084d & 1084dS



9 PIN D-SUB FEMALE at the Monitor.

Pin	Name	Analog Mode	Digital Mode
1	GND	Ground	Ground
2	GND	Ground	Ground
3	R	Red	Red
4	G	Green	Green
5	B	Blue	Blue
6	I	n/c	Intensity
7	CSYNS	Composite Sync	n/c
8	HSYNC	n/c	Horizontal Sync
9	VSYNC	n/c	Vertical Sync

Contributor: Joakim Ögren
Source: National Amiga's C1084dpage
Please send any comments to Joakim Ögren.

Pinout connettore a 9 pin del monitor Commodore 1084.

NoPay

Sapete per caso consigliarmi dove trovare un valido aiuto per la configurazione per l'accesso Internet mediante il provider Nopay su Amiga? Con Miami ho avuto delle difficoltà. A presto

Luigi Doronzo

Il provider milanese NoPay offre, da inizio luglio su tutto il territorio nazionale, la possibilità di collegarsi ad Internet senza il pagamento di un abbonamento e l'utilizzo di un numero verde (quindi l'utente finale non sostiene alcun costo).
Ciò è reso possibile dal fatto che Nopay si ripaga visualizzando sul video del cliente, tramite apposito programma, un banner pubblicitario che a rotazione mostra le immagini degli sponsor. Fino allo scorso dicembre era possibile collegarsi anche tramite Miami in quanto, per un errore nel sistema di autenticazione dei loro server, era possibile navigare su Internet anche senza la presenza di tale banner pubblicitario.
Da gennaio 2001 esiste una nuova versione del programma che visualizza i banner (ed è disponibile solo per Pc/Win) e non è più possibile collegarsi senza; ragion per cui non è più possibile collegarsi nemmeno con Amiga (le uniche volte in cui eventualmente si riesce a rimanere collegati è perché entra in errore il loro sistema di autenticazione). Se ci sono sviluppi, vi terremo informati (come per esempio la scrittura di un client che visualizza banner anche su Amiga).

Blocchi rovinati

Salve, ho un problema con il mio hard disk. La partizione "WORK" ha un errore di lettura sul block 890092, ho provato ad avviare il programma ReOrg in modalità repair ma senza successo. Quando avvio il computer il boot è lentissimo, perché il sistema operativo non riesce a convalidare la partizione danneggiata, e quando appare la schermata del WB appare anche la finestra che avvisa dell'errore di lettura e la partizione risulta 100% full. Come posso fare per convalidare la partizione danneggiata senza perdere tutti i dati? la configurazione del mio sistema è la seguente:

Amiga 1200 con scheda acceleratrice 68040 a 40mhz, 16 Mb RAM, HD 520 Mb IDE, lettore CD-ROM 12x, modem esterno 14.4k.

Sono vostro lettore sin dai tempi di Enigma Amiga Run (Aprile 1998) e vi ringrazio anticipatamente per la cortese attenzione che sono sicuro di ricevere.

Davide

In casi come questi l'unica soluzione efficace, anche se drastica, è la formattazione della partizione, con preventivo backup e successivo restore; il backup può anche essere una semplice copia da shell dei dati della partizione rovinata in un'altra (e con alcune accortezze è possibile fare il backup, il format e il restore nella medesima sessione di lavoro senza dover resettare).
Se però non si ha a disposizione una partizione vuota o non si ha voglia/tempo di portare a termine ciò che è stato descritto, si può eventualmente provare con uno dei tanti tool di riparazione dischi. Per esperienza personale, DiskSalv, che lei ha usato, a volte causa più danni di quanti non ne risolva; e spesso, in casi come questo, anche se usato in modalità repair non risolve i problemi di badblocks.
Le consiglio di utilizzare QuarterBack Tools o AmiBack Tools; in particolare, AmiBack Tools ho avuto il "piacere" di doverlo usare ed ha risolto il problema di errore di lettura nel giro di una decina di minuti.
Come si diceva all'inizio, l'unica soluzione affidabile è la prima; questa seconda invece può essere considerata solo temporanea, in quanto i settori con errori di lettura non saranno riparati ma saranno marcati come già utilizzati e verrà creato un file ".badblocks", che non deve essere cancellato per alcun motivo nella directory principale del disco.
Tutto quanto descritto vale per partizioni formattate

con il file system standard; nel caso venga utilizzato un FS alternativo, bisogna utilizzare i tool forniti in dotazione con esso.

Memoria grafica

1) Da quando ho installato i CybergraphX 4 (v.42.0) al posto dei Picasso96 v.2.0 per la scheda video CyberVision64-3D, i datatype AK-Jpeg mostrano immagini "solarizzate" con una resa simile a quella dell'AGA. Inoltre anche per immagini di peso intorno ai 100/150Kb che prima potevo caricare benissimo, compare l'avviso di memoria insufficiente. Anche usando IBrowse 2.2, dopo un certo numero di schermate il sistema va in stallo.
Avevo letto su EAL un esiguo trafiletto che indicava la soluzione ai problemi di esaurimento della memoria grafica nell'uso di IPrefs che ho quindi prontamente installato nell'incarnazione FastIPrefs v.40.35, senza però trarne alcun beneficio. (A1200 tower Micronik - Blizzard 68040/40MHz - 32Mb Fast Ram - OS 3.1). Gradirei qualche indicazione di metodo a riguardo.

2) Pensando all'installazione dell'OS 3.9 mi chiedevo se alcune utility irrinunciabili come Executive, MCP e ToolsDemon siano compatibili con la nuova versione del sistema operativo.

Ringrazio anticipatamente per l'aiuto.

Cordiali saluti

E. M. Vernocchi

Le consigliamo di installare i datatype JPEG originali (rimovendo quelli attuali dalla diretory Devs:Datatypes) e dopo un reboot verificare che esista ancora il problema; immaginando che abbia installato gli Ak-datatype per questioni di velocità, le possiamo suggerire anche i Warp-datatype: in ogni caso installi l'ultima versione disponibile (che può trovare anche sul CD allegato alla rivista). Passando all'OS 3.9, Executive non dovrebbe dare problemi (nel senso che al momento in cui scriviamo non ci risultano problemi noti o segnalati); per ciò che riguarda MCP il discorso si fa più complesso, in quanto è una utility che raccoglie varie patch e quindi andrebbero analizzate una per una.
Già con la versione 3.5 di AmigaOS, alcune patch andrebbero disattivate (come per esempio il copia incolla sui gadget stringa tramite AmigaDestro+C e AmigaDestro+V); con l'OS3.9 va sicuramente disattivata anche la funzionalità CacheFont, che è già presente nel sistema, anche se non viene attivata durante l'installazione.
Per attivarla seguite le istruzioni seguenti:

- *aprite una shell*
- *digitate*

```
makedir FONTS:_Cache
setenv ENVARC:diskfont "cache=yes"
```

- *effettuare un reboot*
- *eseguite il programma FixFont presente nella directory System*

La cache dei font sarà creata; le volte successive, l'apertura di un requester di selezione dei font sarà molto più rapido.

Per ciò che riguarda ToolsDemon le possiamo già dire che non è compatibile; al suo posto può utilizzare THE, che invece di essere una patch, utilizza le funzioni del sistema operativo e la porta Arexx del Workbench per creare menù aggiuntivi (e contestualmente, tramite il programma RxTD può convertire il file di configurazione che usa attualmente con ToolsDemon nel formato utilizzato da THE). Novità dell'ultima ora: è uscita una patch per ToolsDemon per renderlo compatibile con l'OS3.9.

Varie

Un saluto festoso a tutti voi, enigmatici redattori. Vi porgo i soliti complimenti di rito per la vostra creatura ed evito le critiche per non dilungarmi troppo (scherzo), passando subito al dunque: dunque. Sono appassionato di videogiochi (ho sbagliato computer) e sono uno di quei preoccupanti casi di amighista contento di giocare a conversioni di giochi per Pc di qualche anno fa. Purtroppo PPC 603 e BVISION non soddisfano le mie esigenze nel 3D (cioè Wipeout ed HereticII sono ingiocabili). La mia Bvision era rotta, e a tal proposito vi avevo già scritto una volta senza ottenere risposta, ed ora ho la possibilità di farmene mandare una nuova o di cambiarla con un altro prodotto. Pensavo alla Mediator o alla Grex e di acquistare una Vodoo3, ammesso che nel 3d vada meglio del Permedia2. Oppure ancora aspettare le G3. Non ho fretta, e neanche il mio rivenditore che è disponibilissimo, ma ho una gran confusione e non so cosa fare. Non vorrei privarmi inutilmente per mesi della scheda grafica (da quando l'ho provata il mio Amiga non ha più visto un televisore) e vorrei che mi consigliaste come comportarmi, cioè se vale la pena o meno aspettare che escano driver in grado di sfruttare le potenzialità delle Vodoo3 o magari che escano degli adattatori per schede AGP o attendere l'uscita delle G3.Aiuto. Altre 3 cose:

1) Il 603 a quale processore x86 equivale? E le G3/G4?

2) Angolo della posta n.116/dischi fissi/Renedrive. Ho un Quantum Fireball da 15 Gb e le ROM 3.1 fisiche (Kickstart 40.68) ma mi viene riconosciuto da 8 Gb. Ho l'OS 3.9 (anche il 3.5), che devo fare?

3) Da quando ho il 3.9 il computer fa 2 boot prima di avviarsi, da cosa dipende?

Vi prego di rispondermi anche privatamente, non so a chi rivolgermi. Un appello: adoro i videogiochi, gli emulatori, i concerti, i fumetti manga (berserk in primis). Chiunque voglia contattarmi, x qualsiasi motivo, lascio la mia e-mail:

bastardpm@libero.it.

Ciao a tutti, rispondetemi oppure Pdorr figlio di Kmerr della tribù di Ishtar vi farà fondere tutti i vostri Hd.

A detta degli autori dei driver Picasso96 per Voodo3, tale scheda è più veloce del Permedia, ma l'accelerazione 3D è una questione a parte; sono i singoli programmi che devono essere scritti appositamente per poterla sfruttare! Di conseguenza se vi sarà molta richiesta, e saranno vendute diverse Mediator, è probabile che usciranno anche programmi (giochi) o aggiornamenti che sfrutteranno il 3D, altrimenti...

1) Paragonare processori di case diverse è abbastanza rischioso, soprattutto quando si tratta di Intel e Motorola; diciamo che con un sistema operativo in parte nativo PowerPC (MacOS) i processori di Motorola sono sempre più veloci della controparte, a parità di clock.

2) Evidentemente non è stato installato correttamente l'OS 3.5 o 3.9; in particolare, per usare dischi di grosse dimensioni con la porta IDE interna di A1200 e A4000, il comando "Setpatch" presente nella Startup-Sequence non deve contenere la dicitura "SKIPROMUPDATES scsi.device"; come verifica utilizzi anche il software HDInstTools al posto di HDToolbox.

3) Un primo reboot potrebbe essere causato dal Setpatch stesso; il secondo dall'utilizzo di software come IDEFix. Considerando i problemi segnalati con HD di grosse dimensioni, uno dei due reboot potrebbe anche non essere causato dal Setpatch (con l'eventuale presenza dell'argomento SKIPROMUPDATES, o equivalenti, il comando non effettua alcun reset) ma da programmi utili all'emulazione Mac (come per esempio PrepareEmul o RsrvWarm, RsrvCold, ecc).

Dato che le abbiamo risposto, la scongiuriamo di non mandarci Pdorr figlio di Kmerr a distruggere i nostri hard disk!!!

Da SCSI a IDE

Salve, il mio problema è il seguente: quando trasferisco dati da una periferica SCSI all'hd ide, utilizzando dei buffer molto grandi (nell'ordine dei 2 MB), la copia è corrotta. utilizzando buffer piccoli (32k) invece va tutto bene. L'ultima volta che ho avuto questo problema è stato qualche giorno fa, effettuando il restore di una partizione IDE dal disco SCSI e utilizzando il programma Quarteback con buffer di 8 MB (dal menu 'buffer options'). I dati sul disco IDE, e in particolar modo i file molto grandi, erano corrotti.

Ripetendo l'operazione con i buffer da 32KB il restore è stato perfetto. Può essere un problema di Mask e MaxTransfer? Ringrazio anticipatamente.
Saluti

Fabio Miscia

Casi come quello segnalato dal lettore sono da imputarsi esclusivamente ai due parametri menzionati; Mask e MaxTransfer (se la catena SCSI è stata adeguatamente terminata, quindi si possono escludere problemi hardware).
Mentre per il parametro Mask non è possibile dare una risposta "definitiva" in quanto è un valore che dipende da vari fattori (in particolare dal tipo di controller, dalla presenza o meno di una acceleratrice, dalla possibilità di poter effettuare trasferimenti in DMA in una zona di memoria piuttosto che un'altra, ecc.) e solitamente sui manuali dei controller è sempre riportato il valore corretto da inserire, per il parametro MaxTransfer si può dare una risposta "certa".

Per i dischi IDE (collegati in particolare ai controller di A600/A1200 e A4000) la risposta è molto semplice; o si utilizza il pacchetto IdeFix (che risolve alla radice il problema, ma solo se è in esecuzione, ovviamente), oppure si imposta manualmente il valore Mask per ogni singola partizione dei nostri dischi sul valore 0xffff (quattro 'f'). Questo è il valore più sicuro per evitare corruzione dei dati sui dischi fissi EIDE; per verificare l'efficacia del parametro (o per verificare che i propri dischi non soffrano del problema) è necessario procedere come segue:

1) Create un archivio (lha o zip) in RamDisk che sia grande almeno un paio di MegaByte (e comunque non occupate più di un terzo della Fast Ram totale)

2) Aprite una Shell AmigaOS (NON utilizzate tool tipo DirOpus o DiskMaster) e digitate:

```
copy ram:archivio.lha hd0:
```

(dove archvio.lha è l'archivio di prova appena creato e hd0: la partizione da testare)

3) Verificate che l'archivio sia integro

```
cd hd0:
lha t archivio.lha
```

Se l'archivio è integro (quindi LHA non segnala errori) significa che non ci sono problemi in scrittura; procedete oltre. Altrimenti è già il caso di modificare il parametro Mask della partizione tramite HdToolBox (come sempre HDTB, nel momento del 'Save', vi dirà che perderete tutti i dati; ciò NON è vero SE avete modificato SOLO il parametro Mask, quindi procedete pure: se non siete sicuri, uscite dal programma senza salvare nulla e rientrateci per modificare SOLO quel parametro)

4) Ricopiate l'archivio in Ram e ricontrollatelo

```
cd hd0:
copy archivio.lha RAM:
cd ram:
lha t archivio.lha
```

Se anche in questo caso LHA non ha segnalato errori, i vostri dischi non hanno problemi; altrimenti dovrete procedere come descritto poco sopra.

TurboPrint

Posseggo il programma TurboPrint 7.10 già aggiornato alla v7.15 prelevata da Internet, siccome ho appena ricevuto il nuovo numero 116 di Amiga Life e sul CD-ROM ho trovato la v7.16e del programma ho subito effettuato l'aggiornamento.

Tutto è andato bene nell'installazione con l'installer dei nuovi file tranne che con il file principale Turboprefs il quale non è stato copiato. Ho provveduto manualmente ma all'avvio del programma mi richiedeva il disco originale per la registrazione; ho inserito l'originale 7.10 ma non veniva accettato (come pensavo).

Premetto che alla prima installazione con la v7.10 è stato richiesto d'inserire i propri dati e codice di registrazione i quali venivano registrati sul dischetto originale, altrimenti non potevo procedere con l'installazione sull' HD. Ho provato a reinstallare l'intero programma utilizzando una copia dell'originale ma non è cambiato niente. L'unico modo di far partire la v7.16 è stata quella di sostituire, sulla copia del dischetto, il file Turboprefs (7.10) con quello nuovo (7.16). Volevo solo sapere:

Ho commesso qualche errore nelle operazioni originali? E' possibile aggiornare il file sull'HD o bisogna comprare l'aggiornamento con il proprio codice d'accesso? Dove sono stati memorizzati i miei dati inseriti all'inizio, dato che anche con l'installazione della copia dell'originale non riesco ad aggiornare il file Turboprefs (7.16) sull'HD, cosa possibile sullo stesso dischetto? Ancora un grazie per la vostra pazienza ma come già detto siete l'unico punto di riferimento. Continuate così la rivista e il CD-ROM sono sempre più ECCEZIONALI.

Fabrizio

Quello che le è successo è alquanto strano; evidentemente lo script di installazione ha incontrato problemi nella copia del file principale, ovvero TurboPrefs (le cause possono essere diverse, la più probabile che il file fosse protetto in scrittura o che per il sistema fosse un file "in uso" e quindi non modificabile in quel particolare momento).

Ciò che le è accaduto in seguito alla copia manuale sul disco fisso del file è normale, in quanto il programma TurboPrefs rilasciato negli upgrade non è personalizzato (è proprio all'interno di questo file che si cela il suo nome e numero di serie che le è stato richiesto durante la prima installazione dal disco originale). La sua soluzione è stata sicuramente drastica, ma ha raggiunto lo scopo voluto; la procedura più semplice (e più corretta, in quanto utilizzata anche dallo script di installazione) è quella di eseguire il comando, da shell:

```
move TurboPrefs
```

dalla directory in cui si trova l'aggiornamento (il comando "move" è inserito negli upgrade e non è un semplice comando di copia). Gli aggiornamenti sono solitamente gratuiti e non occorre comprare un altro codice; non sono gratuiti quando la casa ritiene di aver introdotto novità tali da giustificare un upgrade a pagamento: mentre gli aggiornamenti gratuiti sono quindi correzioni di bug (non avrebbe senso farli pagare all'utente, visto che i suoi soldi non avevano bug al momento dell'acquisto!) quelli a pagamento introducono nuove funzioni al software (anche se spesso non è così e dipende dalla serietà della software house).

STFax

Scrivo per richiedere (con tutte le cortesie) se volete sottomettere alla vostra attenzione un mio problema con STFax (demo) ed il mio modem. Ho perso la stringa di inizializzazione per una rovinosa rottura di un mio HD ed ora brancolo nel buio nel tentativo di far riceve un fax al mio "3Com U.S. Robotics 56K Faxmodem". Vi allego il log che STFax restituisce. Vi ringrazio vivamente. Distinti saluti.

Antonio Occhipinti

Probabilmente la non ricezione di fax è causata dal fatto che non è stato attivato il gadget "Usa class1", nelle opzioni di configurazione di STFax. Inoltre, come stringa di inizializzazione può provare anche questa:

```
AT&F1X3&K3&N6&H1S0=0S40=6S6=1
```

Punchinello e A2000

Ho appena letto sul numero 117 di Alife la recensione del Punchinello, e devo fare una doverosa aggiunta: se si deve installare il P. su un Amiga 2000 ... non si può, perché la fessura in cui

andrebbe inserito è, appunto, una fessura, e il guscio dell'attrezzo è troppo massiccio. L'unico sistema è togliere il guscio (cosa non facile, ma si può fare).

Controindicazioni: di per sé il P. normale è abbastanza brutto, con attaccato poi mouse + adattatore seriale è brutto e ingombrante, ma senza guscio è proprio orribile.... ma funziona.

Complimenti per la rivista, che è decisamente la migliore fra tutte quelle mai uscite in Italia per Amiga (le ho lette TUTTE fin dal primo numero, so quello che dico :-))

Cordiali saluti

Paolo Maggi

Ringraziamo il gentile lettore, per l'utile precisazione e per i complimenti.

[D.F.]

L'odissea degli amighisti / Close your eyes and begin to relax

Ciao Daniele,sono uno degli, spero tanti, lettori di Enigma Amiga. Ho lavorato, giocato e sognato per anni con Amiga. Ne ho avuta una quando ancora non ero neppure un adolescente. Ci giocavo a Barbarian della Psygnosis e ci facevo qualche disegno con Deluxe Paint.
Poi ho messo mano ad AMOS per fare videogiochi. Poi ho comprato il Devpac (la cui scatola è davanti ai miei occhi anche ora) ed ho imparato a fare demo con effetti strani ed allucinanti.

Oggi il mio A4000 è sotto certi aspetti "morto". La sua "mente" è in un CD-ROM con tutto ancora installato come lo avevo lasciato.

Ora la sua "anima" si è trasferita in 700 milioni di bit su un altro hardisk sopra un altro OS (sia benedetto WinUAE). Compro ancora Enigma Amiga Life (spero si sciolga presto l'ENIGMA), e sono fiero di essere stato un amighista impenitente e di esserlo, nel cuore, tutt'ora.

Il futuro? Le tasse e la morte sono sempre certe, dicono. Io, corna facendo, se morissi vorrei essere seppellito con un Amiga affianco.

Da vivo resterò sempre tatuato a fuoco Amiga, sarò lieto di fare un "format C:" per far spazio al nuovo OS Amiga che spero funzioni bene sul mio PC (presente e futuro) e sarò ben contento di tramandare la VERA filosofia informatica alla schiera, spero nutrita, dei prossimi amighisti.

Scusa questa missiva un po' lunga e forse senza senso. Il succo è: gli Amiga classici sono finiti o quasi, i nuovi arriveranno spero presto insieme agli altri utenti da crescere ed io sarò fiero di tornare a vedere un workbench evoluto (magari pure in 3D) sul mio monitor (che da due anni apre solo noiose finestre). In pratica: viva il secondo scenario (o meglio: la seconda che hai detto...).

Un caldo saluto,

Federico Stango

Responsabile www.butterodargento.it

Salve, sono rimasto felicemente sorpreso dall'introduzione editoriale scandita dal tema degli Enigma! E il collegamento non credo sia affatto casuale :)

Speriamo di entrare in maniera veramente ok nella nuova era Amiga (se veramente sta arrivando).

Credo che la cosa migliore sia accettare un po' tutti i nuovi arrivati (se arriveranno), e penso che questa sia un pensiero comune a molti amighisti, infatti se la piattaforma Amiga a differenza di tante altre continua a resistere, dipende sì dalla grandiosità dell'hardware ma altrettanto dalla solidarietà che c'è tra molti utenti Amiga. Forse dire che essere "utente Amiga" possa delineare uno stile di vita innato che è in ognuno di noi potrebbe essere un po' esagerato, ma dire che sicuramente in molti saremo pronti ad accogliere nuove reclute :) credo sia privo di dubbi (l'unione fa la forza).

Tanti complimenti per la rivista, vai (andate tutti) veramente forte! :)

Cordiali saluti

Antonello (Disney)

Queste lettere di Federico e Antonello sono solo due delle numerose lettere che abbiamo ricevuto in risposta al dibattito cominciato nel numero 117.

Ci chiedevamo se, nell'ipotesi tutt'altro che remota di una prossima "calata dei barbari" (l'arrivo di tanti, nuovi utenti Amiga a seguito dell'uscita delle nuove macchine), ci si sarebbe dovuti "chiudere in casa" o "correre incontro ai nuovi venuti". E questo non solo nei confronti dei nuovi amighisti, ma anche nei confronti del nuovo Amiga. A quanto pare la maggioranza dei lettori di Amiga Life sembra guardare con fiducia al futuro, ma non mancano i pessimisti, come vedremo il mese prossimo. Intanto, continuate a dire la vostra.

[D.F.]

Scannerizzare? No grazie.

Salve a tutti, volevo solo avvertire che nel numero 117 di EAL, a pag.19, nell'articolo relativo agli scanner c'è un errore: i due Box intitolati "Uso creativo" e "Scannerizzare? no grazie" contengono infatti lo stesso testo.

Colgo l'occasione per farvi i complimenti per la rivista. Continuate così!

Emanuele Dalmasso

Effettivamente, un errore di impaginazione ha provocato la misteriosa ripetizione del box "Uso creativo" e l'altrettanto misteriosa sparizione di quello quello intitolato "Scannerizzare? No grazie.". Nello scusarci, riportiamo di seguito il testo di quest'ultimo:

E' (tristemente) noto che per numerosi termini informatici la pigrizia (o il provincialismo) degli utenti italiani ha diffuso l'uso dei termini originali inglesi prima ancora che ci si ponesse il problema su quale termine italiano fosse più adatto a tradurlo.

Il fenomeno, se può essere giudicato inevitabile in alcuni casi (nelle sigle, nei termini tecnici...) e bizzarro in altri (due tra tutti: "cyber" e "click" invece dei più corretti "ciber" e "clic" - la cibernetica è nata in Italia e clic è parola onomatopeica da diversi secoli), appare in altri casi, in effetti, come la risposta semplice a un problema difficile.

Se siamo tutti d'accordo nel chiamare "scanner" l'oggetto che effettua la scansione, quale verbo usare per riferirsi all'azione compiuta dall'oggetto stesso? Al solito dai più "faciloni" sono uscite le proposte più curiose: chi non ha mai udito gli agghiaccianti scannerizzare, scansionare e soprattutto scannare?

In realtà il verbo "giusto" da usare per indicare l'azione effettuata dallo scanner è "scandire". Perché?

Scomodiamo il latino. Tanto l'inglese "scan" quanto l'italiano "scandire" derivano dal latino "scandere". Già molto tempo prima della diffusione dell'informatica (e degli scanner) il termine scandire significava, tra l'altro "esplorare un'immagine con un fascio di luce, percorrere uno schermo con un fascio di elettroni".

Inoltre, tutti concordano sul fatto che l'operazione debba chiamarsi scansione di un'immagine, di un testo; e scansione è chiaramente un sostantivo derivato dal verbo scandire.

Di conseguenza: lo scanner serve a scandire un'immagine, un testo.

Chiarito che scandire è il più corretto, vediamo perché scannare, scannerizzare e scansionare non sono accettabili.

"Scannare" è di tutti il più agghiacciante, e penso che non vada nemmeno commentato. "Scannerizzare" è forse dei tre il meno peggio: è usato da chi ignora l'esistenza di "scandire", ma almeno non ignora la grammatica, e cerca di derivare un verbo italiano da una parola inglese (lo scanner). Se non esistesse scandire, sarebbe giusto (come masterizzare/masterizzatore, derivati di "master"). E scansionare? E' sbagliato perché, come detto sopra, scansione è il sostantivo di scandire, come trasmissione lo è di trasmettere.

Dire "scansionare" invece di "scandire" equivarrebbe a dire "trasmissionare" invece di "trasmettere".

News

In collaborazione con Amiga Group Italia

PureBasic

PureBasic 2.0

PureBasic raddoppia, e giunge adesso alla versione 2.0.

Il compilatore è stato completamente riscritto; tra le novità, segnaliamo uno spettacolare incremento delle prestazioni (la fase di compilazione è dalle 4 alle 7 volte più veloce). Stranamente, alla versione precedente è stato tolto il supporto per il PowerPC. "Nessuno lo voleva", ha dichiarato l'autore, senza peraltro risultare troppo convincere.

Da segnalare la disponibilità di una versione per Windows, cosa che dovrebbe semplificare enormemente lo sviluppo di applicativi multipiattaforma.

http://www.purebasic.com

AmigaOne news

La inglese Eyetech, che come è noto sarà la prima società a proporre prodotti della linea AmigaOne (nel suo caso sotto forma di schede di espansione per gli Amiga 1200 e 4000), ha recentemente aperto una nuova sezione nel suo sito web, tutta dedicata alle nuove schede, ormai di imminente uscita.

Nell'attesa, sfogliando le pagine informative si sono potuti apprendere alcuni particolari interessanti. Ad esempio, la prima scheda ad essere rilasciata sul mercato sarà quella per A1200. Tale versione potrà essere installata solo nei sistemi tower prodotti da Eyetech (Z4), mentre il modello per 4000 si adatterà ai telai costruiti da Elbox (WinnerTower e/o PowerTower) ed Eyetech.

Se i programmi di Eyetech saranno rispettati, un primo prototipo delle schede AmigaOne sarà stato presentato alla manifestazione alt.Woa show, tenutasi il 24 febbraio scorso, mentre questo numero di Amiga Life andava in stampa. Appuntamento, quindi, nel prossimo numero per saperne di più.

http://www.eyetech.co.uk/amigaone/

AmigaOne 1200/4000

EYETECH

Latest News
Information
FAQ
Timeframe
Beta Testing
Mailing List



Back to www.eyetech.co.uk

Information

The AmigaOne 1200 & 4000 are 6xPCI + 1xAGP stand-alone G3/G4 boards cap Amiga DE directly. These boards are designed to fit in Z4-busboard-compatible Eyetech/Elbox/Power A4000 towers. However both AmigaOne boards can optior appropriate Amiga motherboard for access to Classic Amiga chipset hardware. It has access to all the Classic Amiga custom chips - the AmigaOne 1200/4000 the Classic Amiga OS & software with a very high degree of compatibility.

It is important to note that the A1200/A4000 'computer' now resides on the Ar direct high-speed access to all the AmigaOne's PCI/AGP peripherals, and only A1200/A4000 chipset (via the A1200 edge connector or the A4000 CPU connect required. Any existing 680x0 or PPC accelerator is entirely redundant, its functi the AmigaOne's G3/G4 CPU & memory. For this reason a pass-through accelera A1200 or A4000 version of the AmigaOne is completely pointless and therefore

As well as fitting into a Z4-compatible tower, the AmigaOne 1200 will also fit tower case using an optional fitting kit. This makes an ideal solution for applic systems that do not require the original AA chipset to be present.

Amiga Network News in difficoltà

Amiga Network News, per gli amici ANN, è ben conosciuta per essere una delle più importanti e visitate agenzie online di news Amiga. Apprendiamo, purtroppo, che il servizio non naviga in acque tranquille.

Il gestore del sito web, infatti, ha recentemente lamentato un numero di inserzionisti in forte calo, oggi insufficiente a tenere aperto il servizio, e si è appellato ad aziende note, come Haage & Partner, affinché possano aiutarli. Nel notare, con un poco di sconforto, che la situazione di Amiga Network News è quella comune a tutte le iniziative Amiga, siti Internet, servizi di news o riviste cartacee che siano, e che la casa madre da questo punto di vista davvero ben poco fa, trasmettiamo con queste righe i nostri più sinceri auguri affinché ANN riesca a tenere duro, e a non chiudere.

http://www.ann.lu

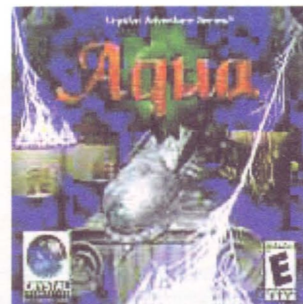
Un Amiga di legno!

Tower troppo cari? Spazio insufficiente per le troppe espansioni acquistate nel corso degli anni? Niente paura! Un amighista norvegese, che si fa chiamare "Fisherkings", ha avuto l'originale idea di costruirsi un case... di legno!Nonostante lo scetticismo abbiamo esaminato con attenzione le varie fasi di costruzione e montaggio del case (nel sito dell'autore sono presenti numerose fotografie istantanee con le varie fasi dell'operazione), e non possiamo che fare i complimenti al novello Mastro Geppetto: il sistema finito appare tutt'altro che artigianale!



http://home.c2i.net/fisherking/proto/

Aqua disponibile



Abbiamo già parlato in queste pagine di Aqua, nuova avventura grafica di Crystal Interactive.

Dopo alcuni mesi di gestazione il gioco è adesso uscito e disponibile. Viene venduto direttamente presso il sito web di Crystal Interactive; il prezzo è particolarmente invitante: solo 20 dollari!

http://www.crystal-interactive.com

Shogo presto disponibile

Hyperion Software annuncia l'imminente uscita del suo ultimo gioco, Shogo, ormai in fase avanzata di beta testing. Se tutto andrà come previsto dalla software house tedesca, il gioco sarà effettivamente disponibile per inizio marzo, mentre questo numero di Amiga Life va in edicola.

Per quanto riguarda gli altri progetti attualmente in fase di sviluppo (SiN, Freespace, Mayesty, RealSoft3D), Hyperion si limita a dire che "tutto procede bene".



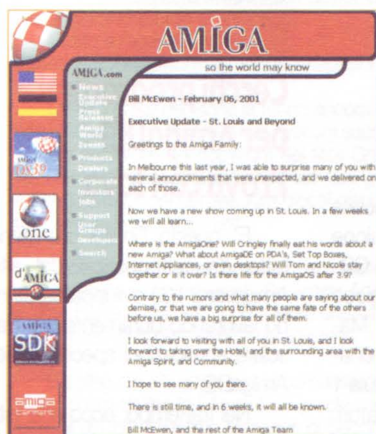
http://www.hyperion-software.com

I 10 migliori giochi del 2000

Come ogni anno, Amiga Flame ha pubblicato la classifica dei migliori dieci giochi per Amiga usciti nel corso dell'anno precedente.

La top-ten 2000 vede al primo posto Heretic II, seguito da altre conversioni PC: Nightlong, Earth 2140 e Simon the Sorcerer II. In classifica ben

Grandiose novità da Amiga Inc in arrivo?


AMIGA
AMIGA.com
so the world may know
News
Executive Update
Press Releases
Amiga World
Events
Products
Dealers
Corporate
Investors
Jobs
Support
User Groups
Developers
Search

Bill McEwen - February 06, 2001

Executive Update - St. Louis and Beyond

Greetings to the Amiga Family:

In Melbourne this last year, I was able to surprise many of you with several announcements that were unexpected, and we delivered on each of those.

Now we have a new show coming up in St. Louis. In a few weeks we will all learn...

Where is the AmigaOne? Will Cringley finally eat his words about a new Amiga? What about AmigaDE on PDA's, Set Top Boxes, Internet Appliances, or even desktops? Will Tom and Nicole stay together or is it over? Is there life for the AmigaOS after 3.9?

Contrary to the rumors and what many people are saying about our demise, or that we are going to have the same fate of the others before us, we have a big surprise for all of them.

I look forward to visiting with all of you in St. Louis, and I look forward to taking over the Hotel, and the surrounding area with the Amiga Spirit, and Community.

I hope to see many of you there.

There is still time, and in 6 weeks, it will all be known.

Bill McEwen, and the rest of the Amiga Team

Il 6 febbraio scorso è uscito sul sito di Amiga Inc l'ultimo Executive Update, ossia l'ultimo messaggio alla comunità di Bill McEwen.

"Saluti alla Famiglia Amiga", esordice McEwen; "l'anno scorso, a Melbourne, abbiamo sorpreso molti di voi con diversi annunci inaspettati, annunci che sono stati tutti mantenuti. Adesso c'è un nuovo show, che sta per iniziare a San Louis. Fra poche settimane tutti sapremo...".

Cosa sapremo? McEwen va avanti, e ci spiega che saranno date molte risposte circa l'AmigaOne, l'AmigaDE nelle diverse incarnazioni (palmari, set-top box, dispositivi Internet, computer...), cosa ne sarà dell'AmigaOS dopo il 3.9.

Così conclude il presidente di Amiga Inc: "Contrariamente alle voci e a ciò che molta gente sta dicendo sulla nostra sconfitta, o che stiamo per subire lo stesso destino degli altri prima di noi, abbiamo una grossa sorpresa per tutti loro".

E noi saremo felici di essere sorpresi. Chissà, magari in positivo, per una volta!

http://www.amiga.com



tre produzioni italiane: al quinto posto Bubble Heroes di Arcadia Developments, al nono Tales From Heaven di Darkage e al decimo Virtual Ball Fighters di Xteam Software Solution. Da notare che, rispetto agli anni passati, i gestori di Amiga Flame hanno riscontrato un numero di maggiore di voti.: evidentemente un buon segno.

http://www.amigaflame.co.uk/amitop00.htm

iFusion in dirittura d'arrivo? Sì, no, forse...

E' quello che sembrava dopo aver letto le prime righe dell'ultimo comunicato di Microcode Solutions, secondo le quali la fase di test e debug era terminata. Poi, però, il comunicato proseguiva in questo modo: "attualmente si sta cercando di risolvere alcuni problemi riscontrati con le BlizzardPPC". Sembrerebbe, quindi, che la fase di debug non sia poi terminata del tutto... Per adesso, viene messo a disposizione un ennesimo screenshot, con il solito Speedometer intento a magnificare le prestazioni dell'emulatore. Che chissà quando vedremo mai!

http://www.microcode-solutions.com

Meno male che c'è ShapeShifter!

E chi ha detto che Christian Bauer aveva abbandonato lo sviluppo di ShapeShifter per Amiga?

Un po' a sopresa, è infatti uscita a febbraio la versione 3.11 del suo notissimo emulatore Macintosh. In questa versione sono stati risolti alcuni problemi che rendevano impossibile l'installazione di MacOS 8.0. Ben fatto, Christian!

http://student.physik.uni-mainz.de/~cbauer/ShapeShifter3_11.readme

Directory Opus approda su Windows

L'annuncio è di quelli destinati a far notizia: GP Software, casa produttrice dello storico Directory Opus (che, nella sua versione 4, è probabilmente il più usato file manager per Amiga di tutti i tempi), sta sviluppando una versione per Windows del suo programma.



Dal mondo dell'informatica

a cura di Gabriele Favrin

Tecnologie future

Come spesso accade, quelle che oggi sono scoperte dal sapore fantascientifico, domani potrebbero essere componenti vitali di nuovi prodotti. Ci riferiamo, ad esempio, ad un materiale sviluppato al Tokyo Institute of Technology, che sarebbe non solo semi-conduttore e ferro-magnetico a temperatura ambiente, ma anche trasparente. Ciò porterebbe a schermi video estremamente sottili, contenenti la circuiteria all'interno dello schermo stesso.

Un altro storico risultato è stato raggiunto a Cambridge, ove due diversi team sono riusciti a rallentare, fermare e poi far ripartire un raggio di luce. Lo sviluppo di questa tecnologia potrebbe rappresentare un enorme passo avanti per l'informatica, consentendo ad esempio l'utilizzo di singoli fotoni per la memorizzazione di informazioni, con effetti immaginabili in termini di velocità e miniaturizzazione della componentistica.

L'European Media Laboratory ha invece scoperto che è possibile utilizzare una pellicola di nastro adesivo come fosse un CD, scrivendovi fino a 10 Gigabyte di dati. La tecnologia è decisamente promettente, anche perché è possibile focalizzare il laser su uno dei diversi strati del nastro anche se questo è arrotolato su se stesso. Ciò garantisce un ingombro minimo e rende la scoperta particolarmente interessante per l'impiego in dispositivi portatili come player audio o palmari.

Linux si fa strada nei computer della nuova generazione

Media Terminal è un nuovo prodotto di Nokia. Le caratteristiche sono quelle di un PC orientato al multimediale e alla rete: Celeron 366 MHz, hard disk da 20 Gigabyte, accelerazione 3D, connettività tramite linea analogica, ISDN e xDSL, porte USB, supporto per i formati audio e video più noti e sistema operativo Linux. Tuttavia non si tratta di un comune PC, bensì di un set top box da collegare al televisore di casa. Utilizzabile per accedere ad Internet e gestire telecamere digitali, stampanti e scanner, Media Terminal permette di giocare a titoli 3D anche via rete; visualizzare, o registrare audio e video digitali, ecc. Il tutto è basato su componenti software ed hardware aperti e standard.

Hard Disk da 40 Gigabyte, processore PPC G3 o G4, slot PCI a 66 MHz, scheda Ethernet 10/100 integrata e sistema operativo linuxPPC. Queste le caratteristiche di BriQ, un nuovo PC dal prezzo base di 2500 dollari. La particolarità del prodotto è nelle dimensioni: è così piccolo da poter stare in una baia da 5"25!

Linux sta per morire, parola di Microsoft

A pochi mesi dalle dichiarazioni dell'amministratore delegato di Microsoft Steve Ballmer, secondo cui Linux sarebbe una seria minaccia per gli affari dell'azienda, Doug Miller, manager Microsoft per le strategie di mercato, afferma l'opposto e prevede l'imminente morte del sistema

Dal mondo dell'informatica

operativo open source. Secondo Miller, l'attuale fase di recessione di alcuni settori dell'hi-tech porterà alla chiusura di molte delle aziende il cui business ruota attorno a Linux, e già si vedrebbero i primi segni, ad esempio con l'abbandono del settore da parte di Corel. Fra dichiarazioni come "Non c'è molto valore nel gratuito", "assicurare la qualità costa denaro" e "Microsoft è preoccupata dal fatto che le persone siano attratte dall'idea di non pagare il software", il manager ha delineato le posizioni Microsoft circa il nuovo kernel 2.4, da lui definito "grezzo". Nel mercato server poi, sempre secondo Miller, la crescita Linux si sarebbe fermata per due trimestri, mentre Unix e Novell continuerebbero a cedere quote di mercato ai prodotti Microsoft, la cui crescita nel settore avverrebbe "ad un ritmo superiore al resto dell'industria e più veloce di qualsiasi altro sistema operativo server".

Microsoft e la skin traditrice

Per gli utenti dei prodotti Microsoft, invece, le minacce più insidiose spesso arrivano proprio da Redmond. L'ultima in ordine di tempo riguarda Windows Media Player, il player audio e video di sistema di Windows. La versione 7, oltre ad un maggiore consumo di CPU, presenta un nuovo sistema di gestione delle skin, particolari maschere grafiche che permettono di cambiare l'aspetto del programma. In tale meccanismo, tuttavia, è presente un baco che consente ad utenti maliziosi di eseguire applet Java che a loro volta potrebbero lanciare specifici programmi sulla macchina dello sfortunato utente. Microsoft ha promesso la solita patch e intanto consiglia ai propri fedeli utenti di disattivare l'esecuzione di applet Java non certificati.

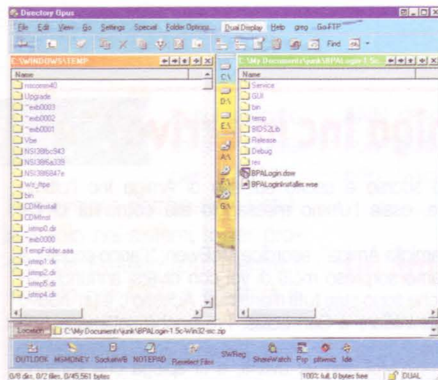
Microsoft: nuovo sistema operativo e nuovo nome

Whistler è il nome interno del nuovo sistema operativo Microsoft, che dovrebbe rappresentare la maggiore evoluzione nella famiglia Windows dai tempi di Win95. Per ora se ne sa poco, ma ha già causato molte polemiche la notizia che, per la prima volta, il sistema integrerà protezioni anti pirateria. E saranno protezioni radicali, in grado di impedire che un singolo sistema operativo giri su piattaforme diverse da quella su cui è stato inizialmente installato. Va comunque detto che, secondo la rivista inglese "The Register", tali protezioni sarebbero facilmente aggirabili.

Microsoft annuncia anche l'intenzione di cambiare nome a sistema operativo e suite Office, aggiungendo un "XP", termine usato in America per indicare "Experience". I nuovi prodotti dovrebbero, infatti, fornire all'utente "esperienze informatiche mai vissute prima".

Napster a pagamento da giugno sarà...

Questa potrebbe essere definita una "non notizia", perché dell'evento i mass media hanno già parlato in abbondanza e con gran superficialità, presi com'erano a dichiarare tramontata l'era della musica gratuita in rete. In realtà Napster non è che



Directosy Opus 6 per Windows – questo il nome completo del programma – presenta una quantità impressionante di funzioni, ed è stato completamente riscritto rispetto alle precedenti versioni Amiga. Tra le caratteristiche, ne segnaliamo una in particolare: la capacità del programma – come si vede nella schermata – di visualizzare le icone Amiga!

http://www.gpsoft.com.au/Opus6/Opus6.html

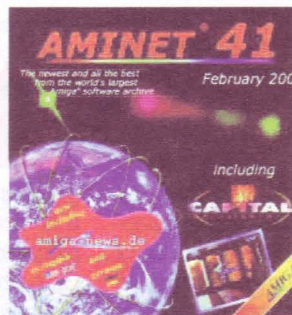
Finché c'è Aminet c'è speranza



Schatztruhe, instancabile, annuncia l'uscita del quarantunesimo volume della serie di CD dedicati ad Aminet. Aminet 41 vanta, oltre alla tradizionale mole di software vecchio e nuovo (più di 800 MB), la versione completa del gioco Capital Punishment della ClickBoom.

http://www.schatztruhe.de

Formula 1 Manager



E' stata rilasciata una versione speciale su CD-ROM del gioco Formula 1 Manager, un manageriale sul mondo della Formula 1 giocabile da 1 a 4 giocatori. Questa versione include nuove squadre, macchine, tracciati, filmati MPEG, sfondi per il Workbench, un manuale in AmigaGuide sui 50 anni della Formula 1, ed altro ancora.

Formula 1 Manager Enhanced è distribuito su CD-ROM, e la notizia più interessante è il suo prezzo: solo 2,5 euro! In effetti, il gioco è freeware (e quindi è liberamente copiabile), e il costo (al quale vanno aggiunte le spese di spedizione) è poco più che simbolico (i rivenditori sono invitati dall'autore a non applicare prezzi superiori ai 7,5 euro).

Il CD-ROM può essere ordinato direttamente presso il sito web dell'autore.

http://members.easyspace.com/starman/f1/f1.htm

Cerchi programmi per AmigaDE? Prova con Java

E' questo l'invito che viene fatto dai responsabili del sito Amiga.org: "Gli sviluppatori stanno lavorando duramente per rilasciare applicazioni specifiche per AmigaDE.

Nel frattempo, ecco una lista di posti dai quali scaricare numerose applicazioni Java da far girare sotto AmigaDE".



La lista appare molto completa e include giochi, programmi di rete, utilità e molto altro.

http://www.amiga.org/article.php?sid=311&mode=thread&order=0

Nuovo adattatore per tastiere PC

La tedesca Individual Computers presenta Lyra, un nuovo adattatore per tastiere PC per gli

TV 01 Media Show: Pianeta Amiga e non solo



"La Prima Rassegna dell'Audiovisivo" è il sottotitolo di TV 01 Media Show, la nuova manifestazione tutta dedicata all'Audio-Video, in programma a Empoli il 29/30 aprile e 1. maggio prossimi.

Nell'ambito della manifestazione, che potrà vantare tutta una serie di prestigiosi espositori (dalle multinazionali dell'audio-video alle reti televisive, dai professionisti del settore alla presenza di autorità e vip), che garantiranno alla mostra mercato una visibilità mai avuta prima, si terrà la quinta edizione di Pianeta Amiga, come già anticipato in queste pagine nei numeri scorsi.

Al sito ufficiale della manifestazione (http://www.jasa.it) si è recentemente aggiunto un sito ufficioso, gestito dal noto distributore italiano Virtual Works (http://www.virtualworks.it/pa2001/), che si occupa più particolarmente dell'angolo "Pianeta Amiga" della manifestazione. TV 01 Media Show si terrà al Palazzo delle Esposizioni di Empoli, è organizzato da Jasa Communications con la collaborazione esclusiva di Enigma Amiga Life.

Vi invitiamo fin d'ora a non mancare assolutamente alla manifestazione. Per esperienza degli anni scorsi, chi è mancato se ne è sempre pentito!

Amiga.free

Continua il periodo d'oro per quanto concerne i rilasci gratuiti. Cominciamo da qualcosa di diverso dal materiale abitualmente trattato in questa rubrica. I lettori ricorderanno che alcuni mesi fa vennero rilasciati in rete un gran numero di articoli della rivista NewTecniques, dedicata agli operatori professionisti di LightWave. Come ideale compendio di quel dono, ora viene resa disponibile una nutrita serie di bonus, in forma di tutorial, approfondimenti, materiale aggiuntivo pronto all'uso, ecc.

Il tutto è reperibile sul sito
http://www.youngmonkey.ca/nose/magazines/index.html

La vera parte del leone la fanno ancora una volta i giochi, e sempre grazie ai siti dedicati all'utenza PC che, tramite UAE, riesce a tenere in vita i vecchi successi Amiga. In particolare Ami Sector One ha raggiunto un accordo con l'attuale detentore del copyright dei titoli Graftgold, software house dei tempi d'oro Amiga. In virtù di tale accordo, tutti i titoli dell'azienda sono ora prelevabili gratuitamente. Fra i vari giochi citiamo Fire & Ice, platform da non perdere per gli amanti del genere. Altri giochi disponibili sul sito sono Magic Forest 2, Seek & Destroy e Mayhem.
http://amiga.emucamp.com

Ancora giochi, forse meno famosi ma sempre degni di menzione, visto che spesso è questo tipo di titoli che riserva le sorprese più interessanti. Su Amiga Arena sono disponibili per il download e l'utilizzo gratuito Risiko e la raccolta "The Hunting Games", contenente una serie di versioni tedesche di giochi più noti.
http://online-club.de/~ARENA/Amiga.html

Un altro dei siti guida per la comunità di utenti UAE, ma anche per chi possiede un vero Amiga, è Back to the Roots, ormai definibile l'Aminet dei giochi commerciali scaricabili legalmente. Questo mese è il turno dell'intera saga sportiva di Championship Manager, di Second Samurai e di Emerald Mine.
http://www.back2roots.org

Per quanto riguarda le utility troviamo, invece, due titoli diversi fra loro ma piuttosto validi. Il primo è NewsCoaster, l'ennesimo newsreader per Amiga. Sebbene tuttora sviluppato, viene rilasciato in forma gratuita poiché soffre di instabilità su alcune configurazioni, un problema che l'autore non è ancora riuscito a risolvere. L'altro programma è un sample editor pilotabile tramite eventi MIDI ed utilizzabile quindi dagli appassionati di musica. L'autore ne ha cessato lo sviluppo a causa di un guasto del suo Amiga, ma ha acconsentito ad un volonteroso utente registrato di diffondere la propria copia completa di key personale.
http://newscoaster.tripod.com e ftp://de.aminet.net/pub/aminet/mus/midi/SamX26.lha

Chiudiamo con un altro gioco, questa volta in forma di sorgente per gli appassionati di programmazione. Si tratta di Mine Sweeper Amiga, ed il sorgente è reperibile all'indirizzo
http://ftp.unina.it/~aminet/aminet/dev/basic/ASweeperSrc106.lha

Naturalmente, tutto il software citato è anche disponibile nel CD allegato.

Gabriele Favrin

Amiga 2000, 3000 e 4000.

L'interfaccia dovrebbe essere già uscita nel momento in cui questo numero di Amiga Life esce in edicola; fra le caratteristiche più interessanti segnaliamo la rilevazione contemporanea di più tasti, una funzione spesso assente in altre interfacce di questo tipo.

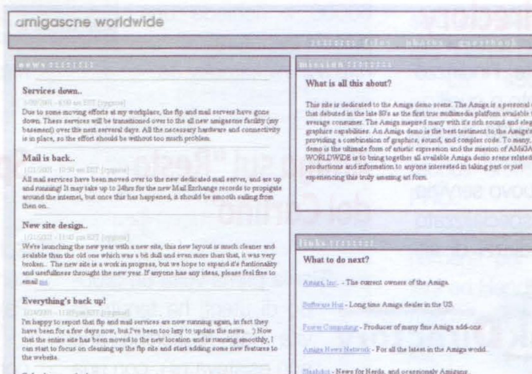
Individual Computers annuncia inoltre un nuovo bundle con la scheda Ethernet X-Surf e il noto software di rete MiamiDX.
http://www.jschoenfeld.com

AmigaScne, la scena senza la e

Ecco un nuovo sito che farà felice gli appassionati della cosiddetta scena, ossia la comunità di produttori e appassionati delle demo.

Ecco come si auto-presenta il sito: "AmigaScne è dedicato alla scena Amiga.

Per molti, la demo è una forma di espressione artistica e lo scopo di questo sito è di far conoscere le demo e le informazioni relative, a chi vuole far parte di questo mondo o chi vuole fare solo esperienze con questa nuova arte".
http://www.amigascne.org



Il grande libro dell'hardware Amiga

E' il nome di un altro sito, questa volta dedicato all'hardware di tutti gli Amiga.

Il sito, davvero interessante, costituisce una vera e propria miniera di informazioni su tutto quello che ha a che fare con l'hardware degli Amiga: schede madri, processori, schede d'espansione, monitor, kit tower... sembra proprio non mancare niente.

Il "Big book of Amiga hardware" ci ha così favorevolmente impressionato che abbiamo chiesto l'autoriz-

Dal mondo dell'informatica

uno dei tanti sistemi di condivisione file esistenti. Oltretutto il passaggio dal libero accesso a quello basato su sottoscrizione riguarderà solo i server della rete ufficiale, mentre i network alternativi resteranno utilizzabili da chiunque tramite i client non ufficiali (Amster su Amiga, Napigator su PC, ecc). Esistono comunque alcuni aspetti di questo evento sui quali è interessante soffermarsi. Innanzi tutto, se le cose resteranno come BMG ha dichiarato, siamo di fronte al primo caso in cui una casa discografica accetta che gli utenti, a fronte di un canone mensile forfettario, possano scambiarsi musica in rete. Potrà non piacere l'idea del pagamento, ma è un grande passo in avanti rispetto alle forme di vendita attuate finora nel settore. L'altro aspetto riguarda le prospettive di Napster dopo l'entrata in vigore del canone di accesso. Il successo attuale del sistema è legato all'alto numero di utenti che mettono a disposizione i propri file. La richiesta di un abbonamento potrebbe decimare l'offerta e di conseguenza l'interesse di chi cerca musica da scaricare. In più, e questo secondo alcuni potrebbe dare il vero colpo di grazia a Napster, sembra che BMG intenda abbandonare il formato attuale, il celebre MP3, in favore di uno che consenta di proteggere i brani, impedendone la diffusione oltre i confini di Napster.

... ma un vasetto di Gnutella ci salverà!

"Il nostro scopo è sviluppare Gnutella2, un client Gnutella open source sufficientemente stabile da mantenere gratuita la musica online!". La clamorosa dichiarazione arriva dal sito web Gnutella World proprio in concomitanza con l'annuncio del cambiamento di rotta di Napster. Gnutella è un software piuttosto famoso, basato su una buona idea implementata non al meglio: al posto di un server centrale che può essere chiuso o limitato a colpi di denunce, in Gnutella ogni utente veicola parte del traffico del sistema, cioè quello di tutti e non soltanto il proprio. Basta lanciare uno dei numerosi client Gnutella per essere assimilati al network e diventare, nel giro di pochi istanti, nodi di trasmissione dati. Questa soluzione, che da una parte mette al sicuro Gnutella dal rischio che la chiusura di un server comporti la morte dell'intero sistema, dall'altro lo rende meno efficiente rispetto a Napster poiché parte della banda dell'utente è occupata dai dati in transito e dalle ricerche degli altri utilizzatori. Gnutella2 nasce per superare questo ed altri problemi tramite un'implementazione più stabile e la possibilità di realizzare, in maniera spontanea da parte di chi abbia i mezzi, dei server "super peer", sorta di proxy in grado di aiutare i sistemi più lenti che quindi non penalizzerebbero le prestazioni complessive. Non basta: il sistema, che già oggi permette di scambiare di tutto, dalle canzoni ai film in formato compresso, fin anche alle immagini a luci rosse, ora vuole proporsi anche in un'altra veste. Gnutella2 infatti includerà un plugin per il "distributed computing", sullo stile di iniziative come RC5 e SETI@HOME, che hanno portato centinaia di piccoli compu-

ter a sviluppare una potenza di calcolo enorme contribuendo ad un unico progetto. Chi vorrà usare tale plugin, magari mentre scarica file o quando il computer è inutilizzato e si avvia il salva schermo, potrà partecipare a progetti come la ricerca di una cura per l'AIDS o del perché le cellule invecchiano. Idee ambiziose, in linea con le dichiarazioni di J.C. Nicholas, animatore di Gnutella World, secondo cui l'uscita di Gnutella2 rappresenterà "la più grande rivoluzione dai tempi di Linux". Auguri.

Brevetti

Che i brevetti siano utili per tutelare il genio creativo dalle speculazioni è certamente vero. Che l'abuso del concetto in campo scientifico, in particolare nella genetica, porti a problemi, lo si sta scoprendo in questi anni. Quello che ancora molti non percepiscono è l'impatto che i brevetti possono avere su una realtà come Internet e su tecnologie a torto considerate patrimonio comune. A riportarci alla realtà sono varie società del settore, che ora pretendono di essere pagate da chiunque utilizzi soluzioni o tecnologie da loro brevettate. Ecco un primo elenco: i collegamenti ipertestuali del Web (brevettati da British Telecom); il concetto di ricerca in rete (coperto da numerosi brevetti di AltaVista, creatrice del più famoso fra i motori di ricerca Internet); il "carrello della spesa" dei siti di e-commerce (proprietà di Amazon.com) e, in ultima, il "live update", ossia la possibilità di aggiornare un programma o componenti dello stesso tramite procedure automatizzate. Non si può più farlo, o meglio si può a patto di pagare Symantec, produttore della nota suite Norton. E sia chiaro: chi afferma di possedere determinati brevetti intende sfruttarli nella maniera più estesa: AltaVista, ad esempio, potrebbe chiedere il pagamento anche a chi utilizza un motore di ricerca all'interno della propria Intranet aziendale, mentre Symantec ha già fatto sapere che farà valere il brevetto relativo al "live update" per ogni forma di aggiornamento automatizzato, anche per prodotti non in concorrenza con i propri.

Divieti

Sin dagli albori del web i browser hanno permesso all'utente di effettuare determinate operazioni. Risulta così naturale anche per i meno esperti poter fare copia e incolla sul testo di una pagina, salvarne o visualizzarne il sorgente HTML (generazioni di webmaster hanno imparato l'HTML in questo modo) o memorizzare su disco un'immagine o uno sfondo ritenuto particolarmente bello. Purtroppo nell'era dei diritto d'autore e dei brevetti su ogni cosa, c'è chi mal tollera che l'utente possa compiere certe operazioni. Ed è così che un'azienda di San José, la Vyou.com, ha realizzato "Vyoufirst". D'ora in poi chi vorrà accedere ai siti che si servono di tale sistema dovrà accettare la disattivazione di tutte le funzioni utili a "saccheggiare" il sito.

E se non usa un browser compatibile con il plugin?

Resta fuori.



zazione di poterne inserire un mirror nel nostro CD, a beneficio dei lettori di Amiga Life che non hanno accesso alla Rete. Autorizzazione ottenuta... buona navigazione offline, quindi!

http://www.amiga-hardware.com

Alt-WoA

Sabato 24 febbraio, mentre questo numero di Amiga Life andava in stampa, si teneva nel Nord dell'Inghilterra la manifestazione Alternative World of Amiga (Alt-WoA).



La manifestazione, sponsorizzata da Eyetech e organizzata dall'user group inglese Huddersfield Amiga, si attende particolarmente per la prevista presentazione di un primo prototipo delle schede AmigaOne.

Se ciò avverrà, attendetevi un completo resoconto nel prossimo numero!

http://www.alt-woa.org

Amiga Link Directory

Non vi ricordate l'indirizzo del sito web di questo o quell'operatore Amiga? Niente paura, c'è Amiga Link Directory!

Si tratta di un nuovo servizio di amiga-news.de, specializzato nella raccolta di indirizzi di siti web riguardanti Amiga. Attualmente sono disponibili quasi 600 indirizzi. La ricerca è veloce e la navigazione gradevole: consigliato.

http://www.amiga-news.de/cgi-bin/anwd-db.pl



Chi si ricorda il CDTV?

Ogni utente Amiga che si rispetti non dovrebbe dimenticare il CDTV.

Quello che all'epoca (1991) era un indefinibile elettrodomestico nero, e che oggi sarebbe senza esitazioni (e senza peraltro chiarire troppo le cose) definito un set-top box, era semplicemente il primo sistema multimediale da salotto. Il CDTV era basato sull'hardware di un Amiga 500, e aveva un solo difetto: era troppo in anticipo sui tempi per poter essere compreso dal mercato.

Oggi Kato Development cerca di rivitalizzarlo, proponendo CDTV Clock Port, una schedina (da autocostruire) che consente di usare sul CDTV le espansioni che si innestano sulla porta-orologio dell'Amiga 1200.

Si inserisce direttamente nello zoccolo del 68000 e richiede una piccola saldatura.

http://www.katodev.de

Amiga sul "Resto del Carlino"

"Per la prima volta un gruppo di utenti ha tenuto in vita una macchina che non esisteva più, con una forza tale da farla ritornare sul mercato". Così comincia un bell'articolo dedicato alla nostra piattaforma apparso sul Resto del Carlino del 3 febbraio scorso.

L'articolo, prendendo spunto da una delle consuete pizzate organizzate dalla sezione di Forlì di Amiga Group Italia, ha ripercorso velocemente le tappe principali della storia di Amiga, e ha ritratto uno spaccato positivo e non banale della comunità: "La comunità si tiene in contatto via e-mail e con un proprio newsgroup, oltre al supporto della rivista Enigma Amiga Life e di numerosi siti web".

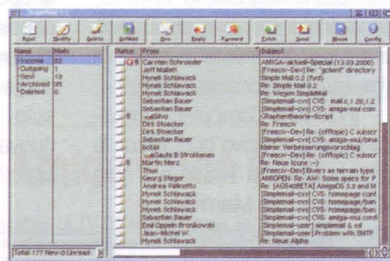
Ringraziamo i colleghi del Resto del Carlino per la citazione, e complimenti per l'articolo!

http://ilrestodelcarlino.monrif.net

SimpleMail 0.3

Disponibile presso il sito web degli autori la versione 0.3 alpha di Simple Mail, un nuovo programma di posta elettronica per Amiga.

Il programma è sviluppato pensando già a future possibili versioni per altre piattaforme, quali MorphOs e Windows.



http://simplemail.sourceforge.net

Spitfire 1.4

Continua lo sviluppo di Spitfire, il programma che consente la gestione dei palmati Palm su Amiga.

L'ultima versione, la 1.4, contiene diverse correzioni di

AmigaOS 3.9, novità e aggiornamenti

Cominciamo con gli aggiornamenti ufficiali: in attesa del primo Boing Bag, nel sito di Amiga Inc hanno fatto la loro apparizione due archivi LHA contenenti nuove versioni di software per l'AmigaOS 3.9.

Il primo (Locale Archive) contiene cataloghi aggiornati, con aggiornamenti per oltre venti lingue; il secondo (Genesis Prefs Archive), si sostituisce al programma di preferenze di Genesis e utilizza la GUI di ReAction anziché la MUI.

http://www.amiga.com

Presso un sito finlandese è apparso invece un aggiornamento non ufficiale nientemeno della libreria Exec con – secondo l'autore – migliorie e bugfix. La exec.library 44.1 – non ufficiale e quindi non supportata dalla casa madre – è freeware e disponibile liberamente per il download.

http://www.cc.jyu.fi/~sintonen/

Torniamo invece all'ufficialità, e segnaliamo la nuova versione della "Official AmigaOS 3.9 Frequently Asked Questions (FAQ)". La guida, giunta alla versione 1.3, è strutturata a domande e risposte (FAQ) ed è disponibile sia alla consultazione online sia al download (nei due formati AmigaGuide e HTML).

http://www.gregdonner.org/os39faq/os39faq.html

In chiusura, segnaliamo anche la disponibilità di una guida – questa volta non ufficiale – dedicata alla precedente versione di Amiga OS, la 3.5.

Anche in questo caso, è possibile la consultazione online o il download (formato AmigaGuide).

http://www.blizzard.u-net.com/

bachi ed è disponibile al download presso il sito web degli autori.

http://www.amigaspitfire.com

E se Windows fosse come l'Amiga?

E' quello che deve essersi chiesto l'italiano Stefano Meschiari, autore di WorkbenchOnWin, un progetto attualmente in fase embrionale (siamo alla versione 0.04a) che intende emulare il Workbench su Win32.

Attenzione, non si tratta di un emulatore di Amiga, come UAE. Si tratta invece di un programma per Windows che tenta di riprodurre sul sistema operativo di Microsoft l'ambiente operativo tipico di Amiga: il Workbench, appunto, rimpiazzando il desktop di Windows.

Al momento il programma emula l'ambiente base del Workbench 3.1, con il supporto di NewIcons, MagicMenu e SysIHack.

http://www.geocities.com/workbenchonwin/

VideoCD con MakeCD?



Uno degli autori di MakeCD, Patrick Ohly, ha recentemente rivelato che il team si sviluppo del noto programma per masterizzare CD sta attualmente lavorando a una nuova versione del software, che vanterà il supporto per i file .CUE e renderà possibile produrre dei VideoCD.

Aspettiamo con ansia questa nuova versione!

http://makecd.core.de

Novità da TrogSoft

Trogladite Software ha recentemente annunciato l'imminente disponibilità di alcune nuove piccole utility.

La prima è JumpHome, ed è particolarmente indicata con l'uso su muFS e Scalos.

Permette infatti, con un



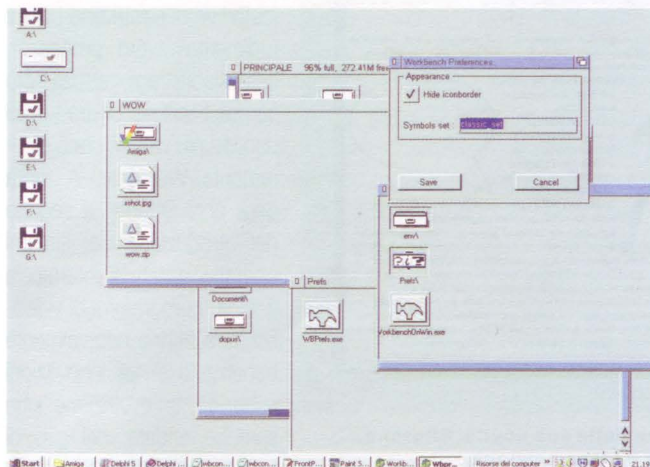
trogladite software

solo clic del mouse, di tornare alla "Home Directory".

La seconda utility è NutBooster, e si tratta di un riproduttore, utilizzabile da shell, dei moduli creati con DigiBooster-PRO.

Sono previsti, inoltre, aggiornamenti per MakeDdir, SetBuffers ed HandleMyClip.

http://www.trogsoft.org



Dal mondo dell'informatica

Browser

Dopo la sesta versione di Mozilla, più bacata, lenta e instabile che mai, sembra proprio che per il celebre browser web sia imminente il pensionamento. Vocabolario da New Economy alla mano, America Online, che recentemente aveva acquistato Netscape, dichiara di volerne abbandonare lo sviluppo per "puntare sui contenuti". Per un browser che va, un altro inizia a farsi strada. Ci riferiamo a Opera, che da qualche mese è diventato "ad-ware", ossia utilizzabile gratuitamente al prezzo della visualizzazione di banner pubblicitari in una parte dello schermo. In precedenza Opera era a pagamento, una scelta limitante in un mercato, quello PC, dominato da browser utilizzabili gratuitamente. Opera è il browser ideale per chi proviene da Amiga o anche solo per gli utenti che non si accontentano delle limitazioni di Explorer. Configurabile, ricco di opzioni inedite (ad esempio lo zoom della pagina o la possibilità di semplificarne il layout per favorire la leggibilità), estremamente veloce e, dalla versione 5, più compatibile con l'HTML di Explorer. Già disponibile in forma "ad-ware" per Windows, entro fine anno lo sarà anche per Macintosh e Linux.

Addio Dreamcast

Proprio in questo numero, nell'angolo dell'emulazione, si accenna alla lunga competizione fra Sega e Nintendo per il dominio nel settore delle console. Ora quella lotta è terminata: Sega ha ammesso l'impossibilità di competere sul piano hardware con Nintendo, Sony e Microsoft e ha deciso di dedicarsi al solo sviluppo software. Non disperino i fan del Dreamcast: ancora numerosi titoli saranno prodotti per tale console, il cui cuore 3D migrerà in set top box, videoregistratori digitali ed altro hardware ancora. Le maggiori energie Sega le dedicherà però allo sviluppo di titoli per gli ex concorrenti: Playstation 2, X-Box (per il quale da più parti si vocifera la compatibilità hardware con il Dreamcast), Game Boy Advance, palmari vari e persino i telefoni cellulari Motorola, per i quali saranno realizzati giochi in Java. Un passo verso il mercato di AmigaDE? Forse. Sicuramente un favore a X-Box.

Nuova legge europea sul diritto d'autore

E' frutto delle pressioni esercitate da numerosi artisti la legge sul diritto d'autore che l'Unione Europea si appresta a varare. Molte le differenze rispetto al provvedimento adottato nel nostro paese l'anno scorso. L'UE punta alla prevenzione tramite l'utilizzo, da parte di produttori e editori, di misure atte a limitare o impedire la riproduzione digitale delle opere. La normativa vieta naturalmente la duplicazione, a meno che non avvenga per uso privato, un termine ben diverso dall'ambiguo "profitto" della legge italiana. Tale "uso privato" includerebbe anche riproduzioni "online", se effettuate per scopi non commerciali. Al momento non è possibile indicare tempi certi per l'entrata in vigore della legge, né si può stabilire quando essa sarà recepita dal nostro paese.

Dossier

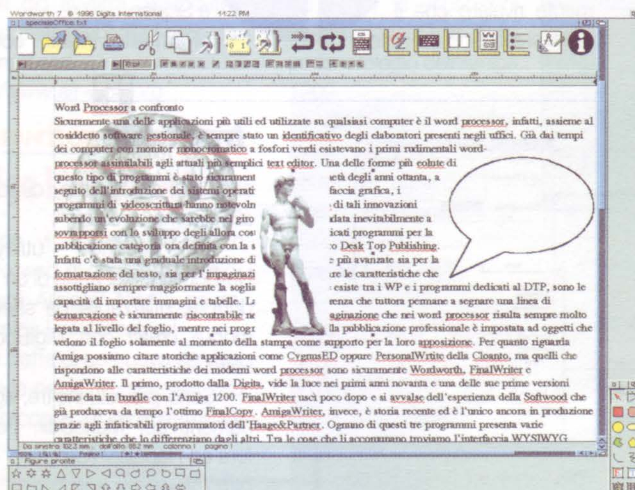
Programmi per l'ufficio

Amiga si è sempre distinto in campi quali la grafica, la videotitolazione, la musica e la produzione videoludica in genere; benché in passato vi siano stati numerosi software di produttività personale (e questo dossier ne presenta le ultime versioni), il campo del software "da ufficio" non è mai stato un fiore all'occhiello di Amiga.

di Luca Danelon e Andrea Favini

Probabilmente la mancanza di una "killer application" quale Office su piattaforma PC, ha portato gli sviluppatori e gli utenti di Amiga a prediligere altri aspetti dell'utilizzo del computer, a scapito di una probabile maggiore diffusione del computer stesso anche in ambiti lavorativi; ciò nonostante, chi possiede un Amiga a casa ha comunque notevoli possibilità di svolgere i medesimi compiti per i quali un utente PC si affida all'onnipresente Office.

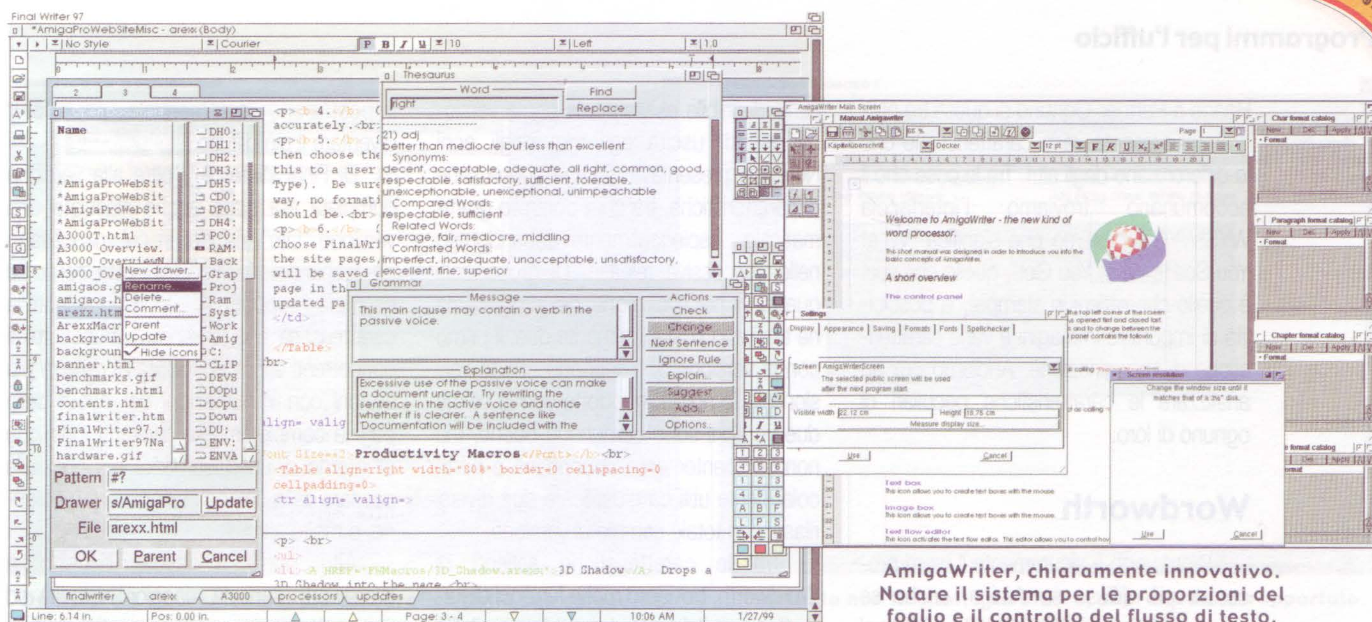
Questo dossier analizza le tre aree di lavoro solitamente utilizzate per attività d'ufficio: svolgere compiti quali la preparazione di un articolo o di un documento di lavoro (word processor), la creazione di tabelle di calcolo ("spreadsheet", fogli di calcolo) e la gestione di archivi (database) saranno i temi dell'articolo, accompagnati ovviamente dalle recensioni dei principali prodotti su Amiga.



Wordworth7 con alcune delle sue novità: filigrana, quickshapes e icone newlook.

Word Processor a confronto

Sicuramente una delle applicazioni più utili ed utilizzate su qualsiasi computer è il word processor: assieme al cosiddetto software gestionale, è sempre stato un identificativo degli elaboratori presenti negli uffici. Già dai tempi dei computer con monitor monocromatico a fosfori verdi esistevano i primi rudimentali word processor, assimilabili agli attuali più semplici text editor, tra i quali uno dei più validi è stato sicuramente WordStar. A metà degli anni Ottanta, a seguito dell'introduzione dei sistemi operativi dotati di interfaccia grafica, i programmi di videoscrittura hanno notevolmente beneficiato di tali innovazioni subendo un'evoluzione che sarebbe andata, nel giro di pochi anni, inevitabilmente a


Final Writer 97 mostra i muscoli. Ci piacerebbe vedere Final Writer 2001.

AmigaWriter, chiaramente innovativo. Notare il sistema per le proporzioni del foglio e il controllo del flusso di testo.

sovrapporsi con lo sviluppo degli allora costosissimi e sofisticati programmi per la pubblicazione, categoria ora definita con la sigla DTP (Desk Top Publishing). C'è stata infatti una graduale introduzione di funzioni sempre più avanzate sia per la formattazione del testo, sia per l'impaginazione; in particolare le caratteristiche che assottigliano sempre maggiormente la soglia che pur sempre esiste tra i WP e i programmi dedicati al DTP, sono le capacità di importare immagini e tabelle. La maggiore differenza che tuttora permane a segnare una linea di demarcazione è invece sicuramente riscontrabile nel sistema di impaginazione, che nei word processor risulta sempre molto legata al livello del foglio, mentre nei programmi dedicati alla pubblicazione professionale è impostata ad oggetti che vedono il foglio solamente al momento della stampa come supporto per la loro apposizione.

Per quanto riguarda Amiga possiamo citare storiche applicazioni come CygnusEd oppure Personal Write di Cloanto, ma quelli che rispondono alle caratteristiche dei moderni word processor sono sicuramente Wordworth, Final Writer e AmigaWriter. Il primo, prodotto dalla Digita, vide la luce nei primi anni Novanta, e una delle sue prime versioni venne addirittura regalata con l'Amiga 1200. Final Writer uscì poco dopo e già con un ottimo bagaglio di funzioni assicurato dall'esperienza di Softwood, che già produceva da tempo l'ottimo FinalCopy. AmigaWriter, invece, è storia recente ed è l'unico software ancora in produzione, grazie agli infaticabili sforzi dei programmatori di

Compatibilità dei documenti

Uno dei problemi che ha forse maggiormente limitato il diffondersi di programmi di produttività personale su Amiga è la compatibilità dei documenti con programmi su altre piattaforme.
Da ormai molti anni, lo standard de facto per i documenti di testo, ad esempio, è legato ad una nota azienda con sede a Redmond, produttrice del noto programma "Parola"; la chiusura con cui questa azienda ha sempre difeso il proprio formato di memorizzazione dei testi, ha reso difficile (se non impossibile) per terze parti creare software in grado di interpretare i documenti prodotti con tale word processor. Come ovvia conseguenza, molti uffici hanno iniziato ad utilizzare quell'unico software proprio per rendere più facile ed immediato lo scambio di informazioni tra postazioni o uffici diversi (anche se ciò, a causa dei numerosi aggiornamenti al software e al costante "miglioramento" del formato di testo, non è sempre esente da problemi).
Esistono certamente dei formati "universali", che permettono un facile interscambio di documenti tra computer con AmigaOS, Linux, Windows e Macintosh, anche se spesso questi stessi formati vengono sottovalutati o semplicemente non sono conosciuti dalla massa.
Per i documenti di testo, i formati più utilizzati per l'interscambio di documenti sono il semplice ASCII (testo non formattato, composto da testo piano, senza stili o indicazioni di formattazione) o l'RTF (Rich Text Format, formato che abbina al testo indicazioni di formattazione e stile).
Per i programmi di calcolo e i database, è possibile esportare ed importare tabelle di calcolo mediante l'utilizzo di formati in ASCII piano, che separano le informazioni dei record o delle singole celle mediante caratteri (tabulatori, virgole) che entrano a far parte del nome del formato stesso; un esempio è il CSV (Comma Separated Value). Tale formato, benché veramente compatibile con ogni software su qualunque sistema operativo, è ovviamente limitato e non è in grado di mantenere eventuali impaginazioni e/o stili particolari imposti alle proprie tabelle di calcolo o al database degli indirizzi; prima di utilizzare quindi questo formato, verificate l'eventuale presenza di formati comuni tra i programmi che utilizzate su Amiga e sul sistema di destinazione del documento.

Haage & Partner. Ognuno di questi tre programmi presenta varie caratteristiche che lo differenziano dagli altri. Tra le cose che li accomunano troviamo l'interfaccia WYSIWYG (acronimo che significa "What You See Is What You Get", quello che vedi è quello che ottieni in stampa), la possibilità di importare immagini e varie caratteristiche di impaginazione. Andiamo ora ad analizzare le caratteristiche peculiari di ognuno di loro.

Wordworth

Wordworth è sicuramente il word processor più diffuso su Amiga, anche se attualmente è fuori produzione. La Digita si è da anni dedicata al mercato Wintel, tra l'altro come partner del gigante di Redmond, con cui ha collaborato per la realizzazione di MSMoney; anche se non abbiamo dati alla mano, non ci vuole la sfera di cristallo per immaginare che fetta di mercato si possano essere conquistati con Wordworth su PC, dovendo combattere contro quel colosso di nome "Parola" che è presente su quasi ogni PC in tutto il mondo.

Prediche a parte, l'ultima versione rilasciata per piattaforma Amiga risale al 1998 e porta il numero 7, seguita a breve dall'aggiornamento alla 7.01. Recentemente tale aggiornamento pare sia ricomparso come final release, definizione sinistra che sicuramente non lascia molte speranze per un ritorno della Digita alla comunità Amiga (basta tra l'altro visitare il sito per rendersene conto). Peccato, visto che, nonostante i prodotti non fossero dei capolavori di programmazione, erano comunque abbastanza facilmente reperibili e soprattutto vi era una notevole disponibilità della Digita stessa nel rispondere agli utenti, sia quelli in cerca del prodotto sia quelli che si rivolgevano a loro per suggerimenti o supporto. Quindi, sia per l'atteggiamento della Digita nei confronti dei clienti, sia per il fatto che è stato spesso regalato con l'acquisto di un computer e tramite varie promozioni su riviste, Wordworth è senza ombra di dubbio il più diffuso word processor per Amiga.

Tale software aveva sicuramente le carte in regola sin dall'inizio, anche se la tabella di marcia del suo sviluppo non è certo definibile esaltante: la prima versione, infatti, uscita agli inizi degli anni Novanta, presentava già una buona serie di caratteristiche, tra cui il controllo grammaticale, inspiegabilmente abbandonato nelle successive release. Di grossi salti qualitativi nell'evoluzione del programma ne troviamo sostanzialmente due, il primo con la versione 3, il secondo con la versione 5; le novità introdotte con le ultime due versioni sono comunque buone, ma non sufficientemente abbondanti e particolarmente utili da giustificare due diversi rilasci con totale cambio di versione.

Tra le caratteristiche salienti di Wordworth, troviamo molte funzioni di formattazione del testo, tra cui la possibilità di dividere la pagina in colonne, limitata dal fatto che tutto il documento dovrà presentare quell'impostazione. E' comunque possibile creare parti con aspetto diverso avvalendosi dei box di testo, della possibilità di inserire immagini, effetti testuali e tabelle, anche se queste ultime hanno un'implementazione decisamente insufficiente. Troviamo poi la correzione ortografica (ma non grammaticale) anche automatica – anche se per poterla eseguire in italiano bisogna riesumare i vecchi dischetti della versione 2 del Desktop Dinamyte Pack –, macro ARexx e costruzioni guidate di documenti, il supporto per font Compugraphic, Truetype e Postscript, ed infine la creazione di note a piè pagina, indici ed elenchi. Wordworth supporta in lettura i formati FinalCopy/FinalWriter, Word per DOS, Works, Wordstar e MS Win Write, mentre in memorizzazione ASCII, RTF e Wordperfect5.1, anche se spesso alcuni formati non risultano pienamente compatibili.

Final Writer

Come già detto prima, Final Writer è entrato prepotentemente nel mercato Amiga del word processing. Dei prodotti della Softwood, Final Writer è stato sicuramente quelle a cui i produttori hanno rivolto la maggiore attenzione. La sua evoluzione però si è purtroppo fermata al 1997, con Final Writer 97 appunto, quando – sicuramente più potente e completo di Wordworth – non ha trovato la necessaria impostazione commerciale per poter diventare il più diffuso.

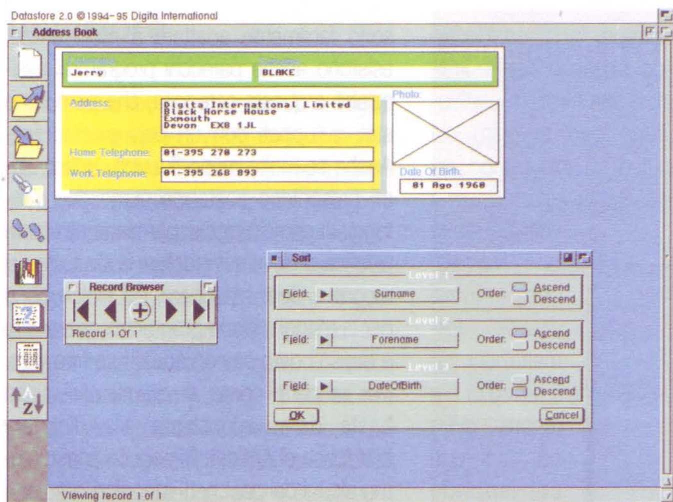
Di Final Writer 97, oltre alla versione completa era stata anche rilasciata una versione "Lite" (ridotta) in cui mancavano parecchie delle funzioni avanzate, come ad esempio il supporto ARexx. Sicuramente la caratteristica che lo rendeva superiore ai concorrenti era la possibilità di definire più sezioni con impostazioni del layout della pagina completamente differenti, così che all'interno di un documento era possibile passare dalla colonna singola a più colonne, e molto altro.

Altri punti a favore rispetto a Wordworth sono la maggiore velocità ed una nettamente migliore gestione delle tabelle. Se non fosse perché si tratta di una caratteristica riservata agli utenti inglesi (e americani), c'è anche un buon controllo grammaticale.

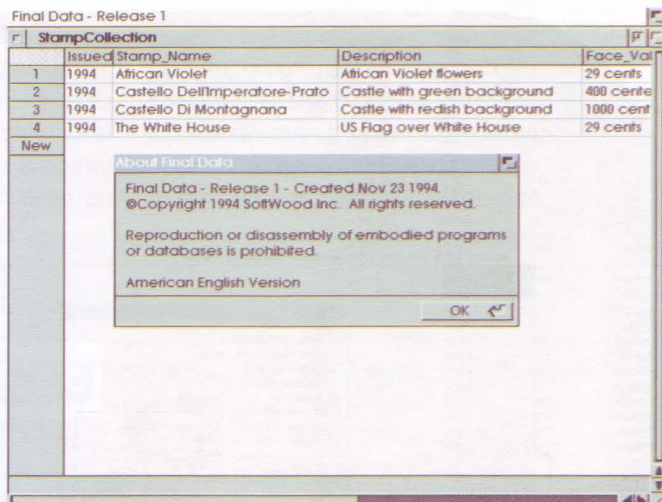
L'unico vero grosso limite di Final Writer è lo scarso supporto per i formati dei caratteri: il programma è infatti in grado di gestire unicamente il suo formato proprietario ed i font PostScript (PFB). Particolare è poi il look di questo programma dove ogni sezione, e all'interno di esse ogni pagina, è rappresentata come se fosse una tabella con il relativo segnalibro, in basso per le prime, in alto le altre. Sono poi molte le possibilità di configurazione dell'ambiente di lavoro e delle barre degli strumenti. Per quanto riguarda i formati di documento supportati, troviamo il formato proprietario (è usanza comune dei produttori "inventarsi" un proprio standard di memorizzazione), l'ASCII e l'RTF con tanto di sostituzione dei font. Sicuramente, una volta presa confidenza con l'impostazione del programma, Final Writer è il word processor per Amiga potenzialmente più produttivo, peccato non sia più facilmente reperibile (non esiste nemmeno più il sito della Softwood) e soprattutto che difficilmente ne vedremo una nuova versione.

AmigaWriter

AmigaWriter è una delle tante piacevoli sorprese di Haage & Partner. Di recente abbiamo recensito la seconda versione, di cui fa anche piacere sapere che esiste una versione ottimizzata, anche se parzialmente, per PowerPC. Come word processor,



Datastore è sicuramente il più coregrafico della sua categoria.



FinalData non ha molto da offrire, soprattutto se rapportato alla potenza dei suoi cugini.

AmigaWriter è decisamente atipico, o per meglio dire molto innovativo. Infatti, anche se attualmente non è dotato di un gran numero di funzioni e abilità, sicuramente quello che ha di particolare è l'impostazione della pagina, molto simile a quella dei programmi di DTP. A differenza degli altri due applicativi presi in considerazione, la pagina rappresenta unicamente la delimitazione dell'area di lavoro e non un supporto su cui apporre direttamente i caratteri i quali, per poter essere digitati, necessitano di un box di testo. Una delle caratteristiche che rende interessante AmigaWriter è poi la possibilità di importare documenti recenti di Word (anche se tale supporto va ancora decisamente migliorato), Wordworth e Final Writer, oltre ai classici ASCII e RTF, e la possibilità di rimappare i tipi di carattere originari del documento, se non presenti nel sistema.

In definitiva, nonostante qualche baco, il programma promette decisamente bene, ed è comunque l'unico ancora pienamente sviluppato e supportato. Per maggiori informazioni su tale software, si rimanda alla recensione completa su Amiga Life 114.

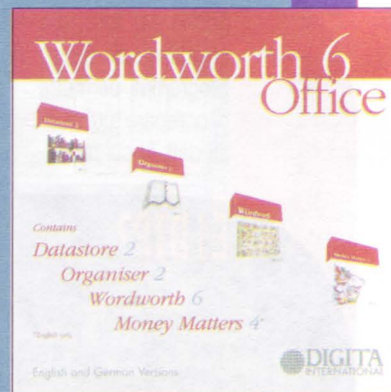
I database

Un altro tipo di software che ha sempre rivestito un ruolo di notevole importanza nell'ambito delle applicazioni da ufficio, è quello per la gestione di basi di dati. Chiamati comunemente database, anche

Suite per l'ufficio



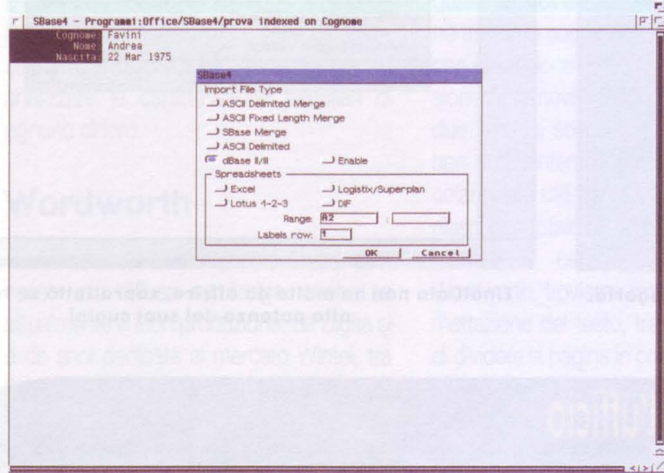
Un primo tentativo di riunire in un unico prodotto numerosi software di produttività personale è venuto da Cloanto, che ha rilasciato nel lontano 1995 la nota Personal Suite. In tempi in cui gli unici CD-ROM prodotti per Amiga erano gli Aminet, Cloanto osò rilasciare un prodotto veramente eccezionale, che abbinava al software prodotto da Cloanto stessa (Personal Paint, Personal Write, Personal Fonts Maker) alcuni programmi di terze parti (Wordworth, Superbase Personal) e vario materiale d'interesse generale, come numerosi testi letterari (la Divina Commedia, i Promessi Sposi) o ancora immagini d'autore, animazioni e font colorati, creando di fatto una vera e propria suite di programmi per ogni esigenza (compresa quella lavorativa).



Per chi fosse interessato alla raccolta di software Cloanto, Amiga Forever 4 (presto recensito su queste pagine) contiene tutti i software dell'azienda nelle loro ultime versioni, oltre ad un utilissimo tool che citiamo in questa occasione in quanto risulta utile a chi si appresta ad utilizzare Amiga per compiti d'ufficio: AmiToRTF, questo il nome, permette di recuperare il testo presente in documenti di Personal Write, Final Writer, Wordworh e molti altri software Amiga, memorizzandolo in formato RTF o ASCII per un immediato utilizzo sotto altre piattaforme.

Anche Wordworth 6 Office merita qualche riga in queste pagine. Purtroppo orfana di un qualsiasi foglio di calcolo (leggasi: perché diavolo non hanno messo anche TurboCalc?), la suite Office di Digita è stata rilasciata nel 1996. I pacchetti che la formavano erano Wordworth 6 appunto, Datastore 2, Organiser 2 e Money Matters 4, un programma per la gestione delle finanze personali più o meno come BancaBase (citato in altro box di questo speciale). In realtà la stessa compilation, fatta eccezione per la versione di Wordworth che in quel caso era la 5, veniva regalata per circa un anno agli abbonati di una famosa rivista inglese; calcolando che da WW5 a WW6 le novità non furono moltissime, il fatto che già molti utenti possedevano già gli altri pacchetti e l'assenza di TurboCalc, hanno fatto sì che purtroppo, per quanto costituisse una buona proposta, Wordworth 6 Office non abbia avuto il successo che una suite Office per Amiga avrebbe potuto ottenere.

se in realtà questo termine si riferisce più propriamente ai file che vengono gestiti, tali programmi risultano chiaramente utili a chi ha necessità di archiviare e manipolare una grande quantità di informazioni, soprattutto quando si tratta di dati di tipo diverso correlati tra loro. L'esempio più classico è la gestione del personale, dove assieme al nome vanno salvate molte altre informazioni come la data di nascita, l'indirizzo e, come è reso ormai possibile dai più moderni applicativi, anche la foto. La struttura di questi programmi permette di collegare tutti questi dati, la cui allocazione è definita campo, in un cosiddetto record. I record poi possono essere indicizzati e richiamati in vari modi; in particolare, l'indicizzazione può avvenire sia rispetto ai contenuti di un solo campo, sia per criteri multipli. La visualizzazione, e di conseguenza la stampa, può avere diverse formattazioni, da semplice record dove ad ogni riga corrisponde un campo, oppure per colonne o ancora tramite una maschera personalizzata. Non tutti i database comunque sono dotati delle stesse caratteristiche, ed in particolare le modalità di indicizzazione e visualizzazione possono variare, come vedremo, da uno all'altro. Oltre ai pacchetti più o meno professionali, i quali si possono facilmente adattare a molti utilizzi, esistono anche parecchi programmi assimilabili a questa categoria, che però sono stati sviluppati con un ben preciso fine. Anche se molto meno flessibili, questi ultimi presentano sostanzialmente due vantaggi: in primo luogo risparmiano all'utente la fatica di dovere impostare la struttura dei record e delle maschere, ed inoltre sono per la maggior parte programmi shareware a basso costo se non addirittura freeware. Per rendersi conto di quanti essi siano basta dare un'occhiata alla directory biz/dbase di Aminet. Di seguito analizzeremo alcuni dei pacchetti maggiori.



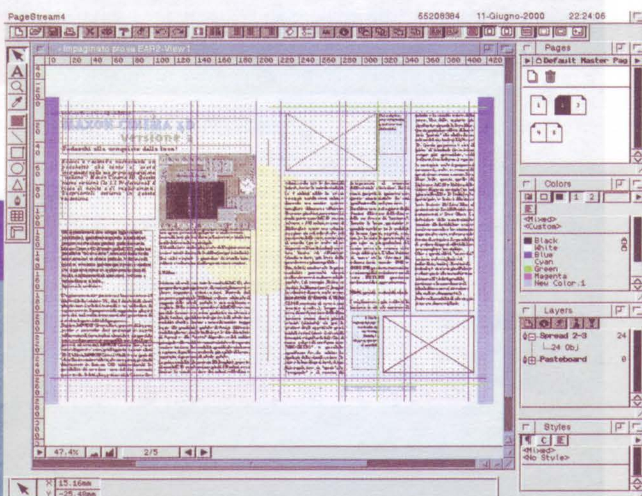
SuperBase4: l'interfaccia semplice a volte potrebbe ingannare. Notare comunque il pannello di importazione.

SuperBase4

SuperBase, il cui sviluppo è giunto alla release 4, è sicuramente una delle pietre miliari della storia Amiga. Fondamentalmente molto simile ai classici database unicamente testuali, come lo storico DBIII sui PC o il vecchio, ma comunque eccellente per i tempi, Prodata su Amiga, presenta caratteristiche avanzate comunque degne di nota. In primo luogo la definizione dei campi è sicuramente completa ed esauriente dal punto di vista dei tipi di dati contenuti, oltre che per l'indicizzazione e la scelta dei criteri di ricerca; è poi possibile creare maschere personalizzate per la visualizzazione dei record.

Tra le caratteristiche avanzate spicca la possibilità di definire campi esterni: in parole povere è possibile collegare ad ogni record un file esterno come se fosse un campo, indipendentemente dal tipo di file. Il caso più ricorrente è sicuramente quello delle immagini, per le quali viene utilizzato un visualizzatore interno, anche se i risultati non sono sempre i migliori in quanto il software non apprezza le schede RTG. Buona anche la quantità di formati importabili, che spaziano dai database classici di DBIII o in formato ASCII piano, sino anche a fogli di calcolo di Excel o Lotus123, anche se limitatamente ai formati fino al 1994, data di rilascio di SuperBase 4.

In ultimo, la versione Pro possiede un linguaggio proprio di programmazione, il DML, con cui è possibile creare applicazioni che facciano uso dei database di SuperBase.



E i DTP?

In questo articolo analizziamo il software per la produttività personale e d'ufficio, comparando caratteristiche e funzioni dei principali software su Amiga. Una categoria che abbiamo volutamente escluso è quella del DeskTop Publishing, cioè dei programmi di impaginazione vera e propria. Il motivo è da ricercarsi nel fatto che tale categoria non rientra propriamente nei compiti svolti da un computer da ufficio, ma anche nella presenza – su Amiga – di un unico software destinato a tale funzione, PageStream. Dal momento che tale software è già stato ampliamente recensito da Amiga Life, e il nostro Maurizio Bonomi ne presenta periodicamente tutorial d'uso, non abbiamo ritenuto necessario includerlo in questa veloce carrellata.
http://www.haage-partner.com/pgs/pgs-index-e.htm

Datastore

Un altro buon prodotto della Digita, degno compagno di Wordworth, è sicuramente Datastore. Un punto a suo favore è dato dalla possibilità di creare maschere grafiche per la visualizzazione dei record, con tanto di immagini gestite come campi, a differenza dei normali applicativi di questa categoria che permettono solo una sorta di impaginazione di base. E' invece leggermente meno potente di SuperBase per quanto riguarda la formattazione dei campi e dei relativi tipi di dati, e i criteri di ricerca e indicizzazione, anche se comunque si difende molto bene. Si tratta comunque di un buon pacchetto, sia per chi ha necessità limitate a pochi campi, sia per applicazioni professionali.

Final Data

Se la Digita ha rilasciato il suo programma per la gestione di basi di dati, la Softwood non poteva certo esser da meno. Ai tempi di Final Copy era stato rilasciato FileIISG che comunque era di modeste potenzialità; poco dopo, la casa americana si è ripresentata alla carica con Final Data il cui sviluppo, nonostante le buone premesse, non è mai decollato. Infatti Final Data è rimasto praticamente ad uno stadio embrionale con le sole funzioni di base, tanto che non è neppure possibile impostare maschere personalizzate.

I fogli di calcolo

L'antenato più illustre di questo tipo di applicazioni è probabilmente il famoso 123 della Lotus. Anche qui, come per i word processor, c'è stata una sorta di processo evolutivo, che ha portato i primi semplici e poco pratici fogli di calcolo ad essere dei veri e propri tuttofare, sia nel campo prettamente matematico-scientifico, sia anche in campi economici e finanziari.

Ma andiamo per gradi; come già la definizione stessa suggerisce, si tratta di un tipo di applicativo finalizzato alla gestione di dati prevalentemente numerici, dati sui quali è possibile operare un notevole numero di operazioni. Fondamentalmente un foglio di calcolo è un'applicazione poliedrica e camaleontica, infatti se ben gestita può tornare utile in molteplici compiti. In particolare, grazie ad un notevole numero di funzioni matematiche preimpostate, assieme alla possibilità di sfruttare macro e tenendo anche in considerazione le abilità di riordinamento dei dati in stile database, il campo di applicazione dei moderni fogli di calcolo spazia dal semplice bilancio alle più complesse rielaborazioni matematiche di dati, come ad esempio le regressioni e molto altro ancora. Inoltre, la capacità di generare grafici di vari tipi, sia bidimensionali che a tre dimensioni, anche con più serie di dati, oltre alla possibilità di sovrapporli, rende questo tipo di applicativi molto adatti anche per chi ha necessità di fare presentazioni o gestire statistiche.

Gestiamo il conto in banca!

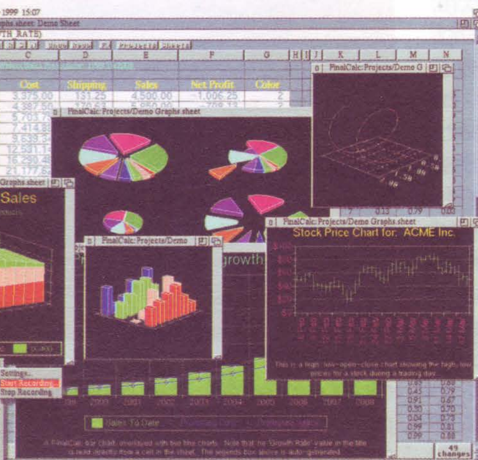
Parte del successo di numerose iniziative di home banking, che anche le banche italiane propongono ormai ad ogni cliente, è legata alla diffusione sempre maggiore di software per la gestione dei propri risparmi.
Su PC furoreggia Microsoft Money (che alcune banche prendono addirittura come modello, creando file da home banking da importare su tale software), ma anche Amiga ha la sua proposta: non si tratta di un software commerciale, ma addirittura di shareware. BancaBase, creato da Stefano Dardari, è un ottimo software produttivo per la gestione del proprio conto bancario. Dotato di numerose funzioni e reso intuitivo da un'interfaccia ad icone, questo software gode di un ulteriore vantaggio per noi utenti italiani, essendo sviluppato proprio da un italiano.
Come parte del software citato in questo speciale, anche BancaBase è presente nel CD-ROM allegato a questo numero di AmigaLife. http://www.rimini.com/sdstudio/

Alternative shareware

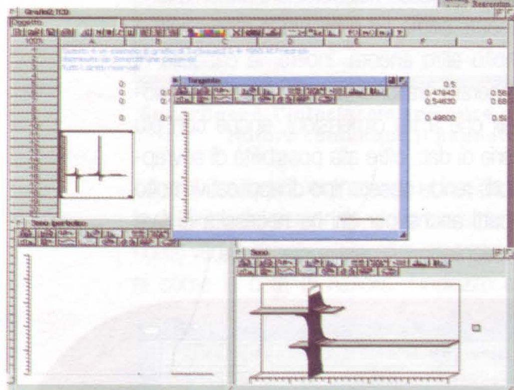
Quanto presentato in queste pagine si riferisce a prodotti commerciali, creati cioè da software house e venduti tramite i normali canali di distribuzione, solitamente con confezione e manuale stampato. Amiga è però nota anche per la copiosa produzione di software shareware, dove cioè l'autore del software rende disponibile all'utente una versione limitata e/o funzionante solo per un certo periodo di tempo, invitando l'utente interessato ad utilizzare con continuità tale software a versare una piccola quota di pagamento direttamente all'autore.
Lo shareware ha mantenuto in vita l'Amiga in tutti questi anni, sostituendosi via via alle produzioni commerciali non aggiornate o abbandonate dalle software house, ed è quindi ovvio che anche nel campo della produttività personale e d'ufficio vi sia stata l'introduzione di nuovi prodotti con tale formula.
Sicuramente da citare per completezza e impegno dei programmatori sono StarAm Plan, buon foglio di calcolo shareware di origini teutoniche, MUIBase, database con interfaccia MUI veramente professionale, DB, con cataloghi e manualistica in 15 lingue differenti e Fiasco, probabilmente il più conosciuto database shareware su Amiga; molti sono i titoli – oltre a quelli citati – ad affollare Aminet nelle categorie database o spreadsheet, e spesso vi sono appositi software che focalizzano le proprie funzioni su particolari esigenze (ad esempio, la gestione di indirizzi o le funzioni matematiche). Consigliamo quindi di visitare accuratamente Aminet, non solo per scoprire ottime alternative al software commerciale, ma anche per trovare programmi che possono forse soddisfare le proprie esigenze senza la necessità di inutili funzioni.

Advantage e ProCalc

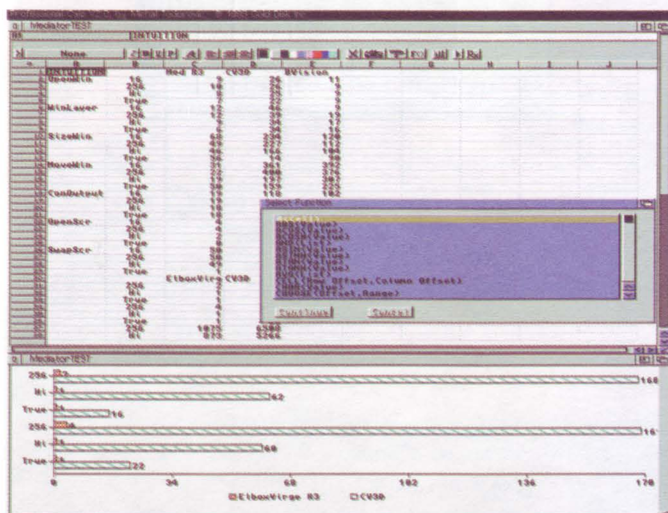
Già negli anni Ottanta, Amiga poteva vantare uno spreadsheet (foglio di calcolo, per gli anglofobi) di ottimo livello, prodotto dalla Gold Disk, che prendeva il nome di Advantage; la sua evoluzione ha successivamente preso il nome di ProCalc. Anche se non proprio dotatissimo di funzioni, ProCalc 2 aveva già raggiunto un buon livello di completezza, presentando varie funzioni integrate, buone caratteristiche nella generazioni di grafici e la possibilità di esecuzione di macro ARexx. La sua pecca maggiore è sicuramente il basso livello di configurabilità. Resta il fatto che, per la maggior parte degli usi semi-professionali, ProCalc è sicuramente più che adeguato, se non altro per la sua notevole semplicità d'uso.



FinalCalc con grafici e il menù macro.



Turbocalc 5 ci mostra come sa fare i grafici.



Il buon vecchio ProCalc può sempre servire...

TurboCalc

La soluzione per il calcolo proposta dalla Digita, anzi per meglio dire assimilata dalla Digita, prende il nome di TurboCalc. Molto simile per impostazione a ProCalc, ha comunque preso notevolmente le distanze da quest'ultimo con le ultime versioni, e in particolare con la 5, dove si è arricchito di varie nuove caratteristiche.

In particolare è dotato di molte più funzioni matematiche e statistiche, parecchie macro già pronte ed associabili alle celle ed una nettamente maggiore configurabilità in ogni settore dell'applicativo.

Una caratteristica molto apprezzata è la notevole "apertura" del programma: TurboCalc è in grado sia di caricare che di esportare file di molti formati diversi, tra cui quelli creati con versioni recenti di Excel, ed è in grado inoltre di salvare fogli come pagine HTML, funzione molto utile per chi vuole costruire una pagina web contenente tabelle. Un settore in cui TurboCalc si difende decisamente bene è quello dei grafici, dove oltre ad una vasta scelta di tipologie, ogni finestra possiede una sua serie di pulsanti per gestirli. Buona inoltre la funzione di stampa, dotata di anteprima.

Final Calc

Potenzialmente, come negli altri campi, anche per quanto riguarda i fogli di calcolo la Softwood avrebbe potuto dettare legge se solo, come del resto anche per Final Writer e Final Data, avesse sviluppato il proprio software in maniera più continuativa e soprattutto attuando una migliore politica commerciale.

Final Calc, già nella sua prima ed unica incarnazione (a parte quattro aggiornamenti minori, fino alla 1.04) presentava un'ottima impostazione e una non comune dotazione di funzioni e abilità, a partire dal registratore di macro, parecchi tipi di grafici (anche 3D e animati), settore in cui eccelle, e parecchie funzioni matematiche e finanziarie anche molto complesse.

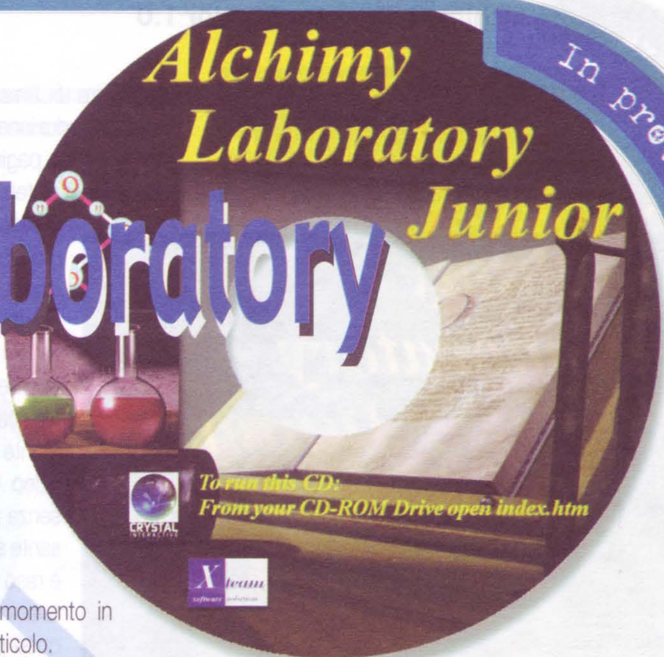
Da sottolineare il livello illimitato di operazioni di annullamento (memoria permettendo). Uno dei fiori all'occhiello di Final Calc è la stampa dei documenti, molto configurabile e dagli ottimi risultati garantiti anche dall'utilizzo di font scalabili.

Conclusioni

Facendo un bilancio delle applicazioni di produttività per la nostra piattaforma, soprattutto se rapportato alle altre realtà informatiche esistenti, notiamo che siamo un po' a corto di risorse, ed il rimpianto più grosso è quello di sapere che c'erano le premesse per avere prodotti di tutto rilievo, che purtroppo sono stati abbandonati per vari motivi (non ultimo, forse, l'affermarsi di formati di memorizzazione proprietari).

Stiamo comunque assistendo al rilascio, da parte di conosciute software house (quali Corel), di blasonate e dotate suite da ufficio, e vi è contemporaneamente la possibile nascita di un Amiga tutto nuovo, finalmente... resta da sperare che la facile somma di questi due fattori coincida con il nostro ovvio desiderio (StarOffice per i nuovi AmigaDE!). ■

Alchimy Laboratory Junior 1.0



di Alessandro Gerelli

Diversi anni fa, in una giornata uggiosa come quella odierna, ero alle prese con i libri di chimica per preparare l'esame omonimo per il corso di laurea in ingegneria elettronica; per fortuna fu il primo e ultimo esame su tale argomento, dato che ricordo le difficoltà ad imparare tante nozioni teoriche senza poter fare un minimo di esperimenti in laboratorio (laboratori di chimica che non esistevano, e non esistono tutt'ora...).

Quando il "mega direttore generale" di EAL mi ha proposto di recensire Alchimy Laboratory Junior, ho immediatamente risposto affermativamente perché ero veramente curioso di vedere il nuovo prodotto dei ragazzi italiani della Xteam Software Solution, ma principalmente perché mi sono chiesto "e se quella volta avessi avuto un prodotto del genere, avrei studiato con più entusiasmo la chimica?". Alchimy Lab Junior è infatti un programma per apprendere la chimica, dedicato in particolar modo agli esperimenti; contiene anche una tavola periodica e la descrizione dei reagenti più usati in laboratorio e dei materiali utilizzati per gli esperimenti.

Eccomi dunque a recensire questo nuovissimo prodotto, che per la recensione ci è stato inviato sotto forma di GoldDisk (CD masterizzato) proprio perché ultimato da pochissimo e non ancora disponibili i CD stampati e le scatole; dalle immagini presenti in queste pagine potrete comunque farvi un'idea di come sarà la confezione in commercio nel momento in cui leggerete questo articolo.

Confezione e installazione

Partendo proprio dalla confezione (e dalle news che comunque erano già circolate nei mesi scorsi) si può notare come tale CD non sia espressamente dedicato ad Amiga, ma la nostra piattaforma è una delle tante supportate; assieme al solito Windows e Mac, troviamo anche il simbolo del Pinguino (Linux), il nostro Boing (appunto...) e il BeOS; l'arcano si spiega non appena si accede alla directory del CD: si tratta di un prodotto multimediale interamente creato in HTML, e quindi qualsiasi computer dotato di un browser con supporto di Javascript è in grado di visionarlo.

Non solo; il CD è completamente localizzato in italiano, ma sono anche disponibili i testi in inglese e tedesco così da poter essere distribuito in tutto il mondo: ottima scelta.

Il CD è dotato di autorun per cui viene avviato automaticamente su un sistema Windows, mentre per poterlo vedere su Amiga è necessario caricare il file index.htm con il proprio browser "di fiducia"; sarebbe stato utile avere anche una icona in formato Amiga per tale file, in modo tale che il CD aperto sul Workbench del nostro sistema non mostrasse una malinconica finestra vuota (ma sappiamo bene che gli utenti Amiga non si fermano di certo di fronte a questi piccoli ostacoli).

Sul CD sono presenti altre cinque cartelle; "italiano", "inglese" e "tedesco", che contengono i relativi file html nelle diverse lingue (per un totale di circa 12 Mbyte l'una), una directory "movie" (di circa 450 Mbyte, contenete i filmati video) e una "xtras", contenente i browser e i player video più diffusi per ciascuna piattaforma supportata; AWeb e Frogger per Amiga (personalmente avrei preferito, in unione all'icona del file index.htm di cui parlavamo prima, che il browser fosse già presente in formato eseguibile dal CD, in modo tale che qualsiasi utente, anche alle prime armi, avrebbe potuto navigare nel CD senza prima dover procedere con l'installazione del browser; gli autori mi confermano che terranno conto di questa piccola nota per i prodotti futuri), Internet Explorer 5 e Netscape 4.74 per Mac e IE 5.01, Netscape, Opera e Quicktime per Windows.

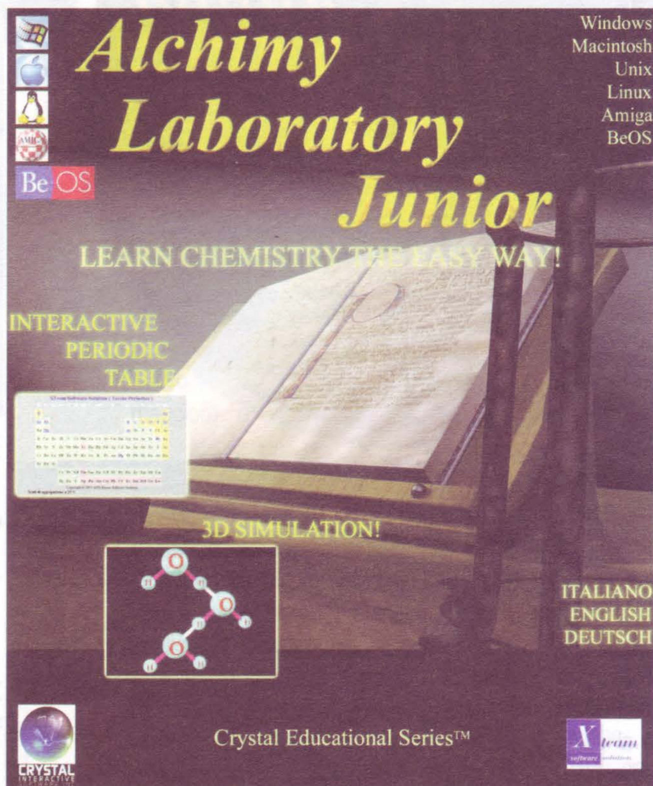
Non deve meravigliare il fatto che esista una directory di così tanti Mbyte relativa ai file video; il prodotto si chiama proprio Alchimy Laboratory perché pone l'attenzione sugli esperimenti chimici che si possono compiere in laboratorio (e non solo), proponendo filmati video 3D renderizzati al computer.

Scheda prodotto

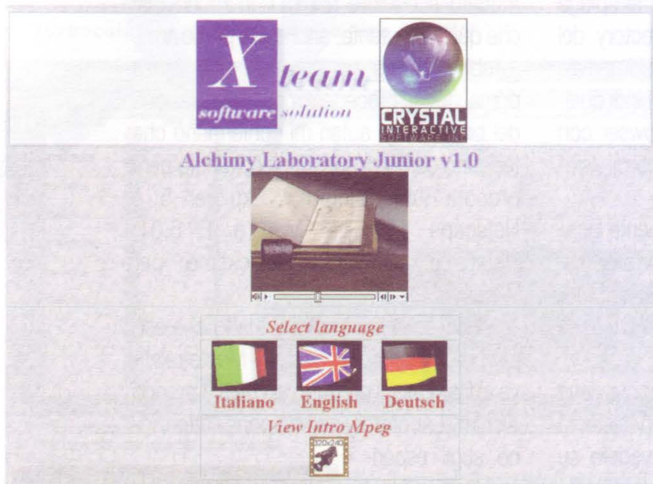
Alchimy Laboratory Junior 1.0
Produttore: Xteam Software Solution - http://www.xteam-software.com
Distributore: Crystal Interactive
Prezzo: 19,95 dollari USA

Il programma

Procediamo dunque con l'esecuzione del browser e successivo caricamento del file index.htm; ci apparirà un pagina con il logo della Xteam Software e della Crystal Interactive (che distribuisce il prodotto) in cui poter selezionare la lingua tramite l'icona della relativa bandiera nazionale svolazzante (come abbiamo già detto, sono disponibili l'italiano, l'inglese e il tedesco). Cliccando sull'icona "View Intro" potremo visualizzare un filmato di computer grafica 3D ad introduzione del prodotto; già da questa prima pagina noteremo come a seconda del sistema operativo e browser utilizzato, la pagina verrà mostrata in modo leggermente diversa.



La confezione del prodotto (fronte).



Selezione della lingua.

In particolare, se si utilizza un sistema Windows e Internet Explorer, per esempio, nella pagina sarà direttamente visualizzato il filmato video (in formato Quicktime) senza dover premere sul pulsante sopramenzionato; ciò si è reso necessario perché non tutti i browser (tanto meno quelli per Amiga) permettono di visualizzare una animazione Quicktime direttamente all'interno della pagina html: premendo il pulsante, invece, sarà visualizzato il medesimo filmato, ma in formato Mpeg e in una finestra o schermo separato. Sse non opportunamente configurato per l'utilizzo combinato con Frogger o altri lettori mpeg, il nostro browser ci chiederà solamente dove vogliamo eventualmente salvare il file: per una corretta configurazione bisogna entrare nel menù relativo alle preferenze MIME e relativi visualizzatori, aggiungere la voce video/mpg – se non già presente – ed assegnare il player corretto (per esempio Frogger, distribuito sul CD stesso, disponibile per tutti i processori, PowerPC compreso).

Una volta selezionata la lingua, entreremo nella pagina principale vera e propria; per una corretta visualizzazione è consigliabile una risoluzione di 800x600 pixel, eliminando eventuali barre di pulsanti o strumenti per gustare a pieno schermo il prodotto.

Sullo sfondo di un libro aperto, l'attenzione è stata subito catturata da un libro chiuso; non appena il puntatore del mouse si è avvicinato, è comparsa l'animazione dell'apertura del libro: così come per questa, anche tutte le altre immagini del CD sono animate (e rappresentano dei pulsanti di selezione).

Il libro che si apre ci porta nella sezione principale del software; gli esperimenti.

Abbiamo la facoltà di selezionarne uno direttamente dalla barra degli strumenti posta sul fondo della pagina, oppure farli scorrere uno per volta; gli esperimenti sono in totale 20, e precisamente:

- Bohr
- Concentrazione
- Cristallizzazione
- Disidratazione
- Equilibrio
- Filtrazione
- Fissione
- Fusione
- Legami
- Omogeneità
- Passaggi di Stato
- Percentuale di Ossigeno nell'aria
- pH
- Pila Daniell
- Pressione
- Reazione di Scambio semplice
- Saggio alla fiamma
- Saggio alla perla
- Solubilità
- Stati della materia

Per cominciare, vediamo in cosa consiste l'esperimento di Bohr (il primo che ci viene proposto); possiamo vederne una veloce descrizione selezionando l'*ampolla:*

Bohr e Rutherford, agli inizi del 1900, dimostrarono che l'atomo era costituito per la maggior parte da spazio vuoto. In particolare era formato da una parte centrale molto piccola, dove sono riposte le cariche positive, circondate dalle cariche negative, gli elettroni, posti in orbite ben definite. In questa simulazione tridimensionale si può vedere come Bohr e Rutherford ipotizzarono la costituzione dell'atomo.

... selezionando invece il libro che ruota

viene visualizzata la teoria dell'esperimento:

Bohr e Rutherford, per la loro teoria, si basarono sull'esperimento di Geiger e Marsden, i quali sottoposero una sottilissima lamina d'oro al flusso di particelle subatomiche. Dal loro esperimento era evidente come la maggior parte delle particelle subatomiche oltrepassasse la lamina d'oro, mentre solo una piccola parte veniva deviata dalla loro traiettoria originaria. Questo portò all'ipotesi che l'atomo era per lo più composto da spazio vuoto.

... ed ora - finalmente! - gustiamoci l'animazione dell'esperimento, cliccando all'interno della zona centrale raffigurante il *primo fotogramma* del filmato (purtroppo per motivi "tecnici" non possiamo farvi assistere alla proiezione... dovrete accontentarvi di alcuni grab video! ndA); come detto in precedenza, se stiamo utilizzando un browser in grado di mostrare filmati Quicktime direttamente all'interno della finestra, il filmato video si avvierà automaticamente, altrimenti dovremo cliccare sull'icona raffigurante una videocamera per poterlo visualizzare in formato MPEG alla risoluzione di 320x240 pixel.

Il filmato video è commentato dal Dott. Pedro, un simpatico polipone con gli occhiali; gli autori al riguardo mi dicono: "*...quando abbiamo iniziato lo sviluppo volevamo inserire un personaggio simpatico per rendere il prodotto più giocoso e quindi maggiormente adatto ad una utenza giovane: la nostra scelta è caduta su Pedro (personaggio di Virtual Ball Fighters)*".

Purtroppo - ma c'era da immaginarselo, dato che la capacità del supporto non sono infinite, ma limitate a 650 Mbyte - i commenti del Dott. Pedro sono tutti in inglese; per fortuna, però, sulla pagina stessa del filmato c'è anche una descrizione in italiano dell'esperimento: possiamo dire perciò che può essere utile ai ragazzi anche per esercitarsi con la comprensione della lingua inglese parlata.

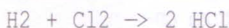
Usciamo dagli esperimenti (tramite apposita freccia) e rientriamo nel menù principale; proviamo a selezionare l'ampolla e ci ritroveremo nella sezione che descrive i reagenti utilizzati.

Ovvero:

- Acido Cloridrico
- Acido Solfidrico
- Acido Solforico
- Acqua
- Ammoniaca
- Anidride Carbonica
- Cloruro di Argento
- Cloruro di Piombo
- Cloruro di Sodio
- Idrogeno
- Metano
- Monossido di Carbonio
- Nitrato di Argento
- Permanganato di Potassio
- Piombo
- Solfato di Rame

Troveremo per ognuno la descrizione, la formula chimica e come viene utilizzato in laboratorio, per esempio:

L'acido cloridrico (HCl) è una liquido incolore, con un forte carattere acido, molto pericoloso se viene a contatto con occhi o pelle. Si prepara per reazione dell'idrogeno con il cloro :



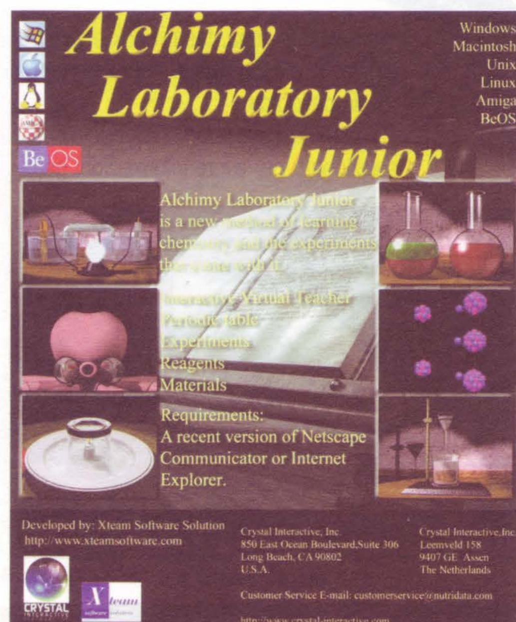
$H_2 + Cl_2 \rightarrow 2\ HCl$

In laboratorio viene usato come titolatore di soluzioni basiche o come reagente.

Anche in questo caso potremo selezionare direttamente un reagente e vederne la descrizione oppure saltare direttamente a quello che più ci interessa.

Ritorniamo al menù principale, e selezioniamo l'ultima icona che ci rimane nella zona centrale dello schermo; il *bunsen*... come? non sapete cosa è un bunsen? eccovi accontentati grazie ad Alchimy Lab Junior stesso:

Il bunsen viene utilizzato per riscaldare i composti e/o le soluzioni chimiche o per eseguire i saggi alla perla ed alla fiamma. Funziona a gas ed è possibile, mediante delle manopole, regolare la fiamma.



La confezione del prodotto (retro).

... più chiaro di così! In questa sezione, come avrete già capito, vengono descritti molti dei materiali utilizzati in laboratorio (e finalmente potremo sfoggiare la nostra immensa cultura anche in ambito chimico, parlando senza problemi di beaker, ponte salino e tornasole):

- Bacchetta
- Barretta di rame
- Barretta di zinco
- Beaker
- Bicchiere
- Bottiglia
- Bunsen
- Candela
- Contenitore
- Cristallizzatore
- Filo nichel-cromo
- Filtro
- Imbuto
- Lampadina
- Pallone
- Piatto
- Ponte salino
- Pressa
- Provetta
- Sostegno
- Tappo
- Tornasole

Nel menù principale, in parte un po' nascosto vicino agli altri pulsanti di "siste-

ma" (aiuto in linea, tasto back e team di sviluppo), c'è il pulsante che ci porta alla tavola periodica.

Ogni singolo elemento può essere selezionato per avere informazioni generali; si parte da nome, simbolo e numero atomico per continuare con massa atomica, volume atomico, numeri di ossidazione, raggio atomico, elettronegatività, densità, temperatura di fusione, temperatura di ebollizione, energia di prima ionizzazione, calore specifico e struttura elettronica, ovvero tutto quello che trovate nelle tavole periodiche stampate.

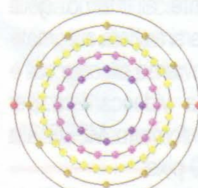
Ma si possono avere anche altre informazioni come: stato di aggregazione a 25°C, struttura cristallina (con relativo disegno), raggio covalente, raggio ionico, valenze, gusci, comportamento degli ossidi e isotopi (e disegno).

Menù principale.

Sezione reagenti.

Sezione materiali da laboratorio.

Sezione esperimenti.



Tavole periodiche.

Conclusioni

Il prodotto non deve essere considerato come un'enciclopedia della chimica ma, come anche il termine "Junior" fa pensare, un utile strumento di apprendimento; può servire ai ragazzi che la devono studiare a scuola, a tutti coloro che vogliono avere una tavola periodica in formato elettronico (e multipiattaforma, e multilingue) e a tutti coloro un po' curiosi, che magari non hanno mai avuto tempo o voglia di approfondire determinati argomenti. Tenendo conto quindi del target a cui è rivolto il software, possiamo dire che coglie in pieno il bersaglio; saranno contenti i ragazzi (studiare divertendosi credo sia una delle cose più belle per un adolescente), e farà contenti i papà e le mamme che vedranno utilizzato il computer per qualcosa di istruttivo.

Gli autori ci comunicano che in futuro si dedicheranno ad un prodotto analogo (qualcosa tipo" Alchemy Pro"), ma se riterranno di dover inserire altre animazioni, verrà distribuito su DVD; inoltre è in fase di ultimazione anche un volume dedicato alla fisica (probabilmente sempre parte della serie Educational della Crystal).

Auguri per i vostri esami, con il laboratorio elettronico!

Amiga C
Parte II

Questo mese analizzeremo il funzionamento della funzione ReadArgs() della dos.library. Essa permette di leggere gli argomenti da linea di comando secondo lo standard dei comandi AmigaDOS.

di Gabriele Santilli

Task e processi

Prima di procedere, però, è utile fare una piccola precisazione. La scorsa volta abbiamo parlato del multitasking, e abbiamo usato indifferentemente le parole *task* e *processo* per riferirci ad un programma in esecuzione.
Come ci si può aspettare, Exec associa ad ogni task una struttura dati nella quale mantiene tutte le informazioni relative ad esso (se è in esecuzione o in attesa, ecc.); questa struttura si chiama, appunto, Task, ed è definita nel file <exec/tasks.h>. Sebbene essa contenga tutti i dati necessari ad Exec per la gestione del task, non contiene una serie di informazioni che sono invece necessarie al DOS (come la directory corrente, lo standard input e lo standard output ecc.); queste informazioni sono contenute nella struttura Process definita in <dos/dosextens.h>, che estende Task.
I nomi assegnati a queste due strutture hanno fatto sì che spesso ci si riferisca con il termine *task* ai programmi in esecuzione ai quali è associata la sola struttura Task, e con il termine *processo* ai programmi in esecuzione ai quali è associata la più grande struttura Process. Noi continueremo ad usare i due termini indistintamente nel corso di questi articoli, tuttavia è bene che il lettore tenga presente la differenza tra queste due strutture. Ciò è importante perché i processi ai quali è associata la sola struttura Task **non possono chiamare le funzioni della dos.library**.
Questo non costituisce normalmente un problema, poiché a tutti i programmi lanciati da CLI o dal Workbench è associata una struttura Process; il programmatore deve preoccuparsi di questa differenza solo nel caso in cui abbia la necessità di creare un nuovo processo.

Leggere gli argomenti

La `dos.library` mette a disposizione dei programmatori una funzione molto potente per analizzare gli argomenti immessi dall'utente via CLI; essa (introdotta nella versione 36 della libreria, ossia in AmigaOS 2.0) viene utilizzata da tutti i comandi AmigaDOS, ed è consigliabile che ogni programma che abbia bisogno di gestire argomenti passati da CLI ne faccia uso, in modo da mantenere un comportamento consistente e prevedibile per gli utenti. Oltre a ciò, essa rende le cose molto semplici anche al programmatore.
`ReadArgs()`, infatti, mostra automaticamente una stringa d'aiuto all'utente se questi invoca il comando usando come parametro un punto interrogativo ("?"), ed è in grado di leggere i parametri da una stringa oppure dallo standard input (o anche da qualsiasi altra fonte assimilabile ad un flusso di caratteri).
Essa richiede in ingresso una stringa modello (*template*), usata per analizzare la linea di comando, un array di `LONG` nel quale vengono memorizzati gli argomenti e, opzionalmente, un puntatore ad una struttura `RDArgs` (definita in `<dos/rdargs.h>`). Il template è costituito da una lista di nomi separati da virgole. Ogni nome rappresenta un argomento, che può essere di tipo stringa, numerico, o un flag booleano. Ogni nome può essere seguito da uno o più "modificatori" che specificano il tipo di argomento; un modificatore è composto dal carattere "/" seguito da un altro carattere. (La tabella 1 mostra la lista dei modificatori ammessi con il loro significato.)
Il template `"ARGOMENTO"`, ad esempio, indica la presenza di un argomento opzionale di tipo stringa il cui nome è ARGOMENTO. L'utente può non specificare alcun argomento, oppure specificare una stringa (racchiusa tra virgolette se contiene spazi); questa può essere specificata direttamente o scrivendo `ARGOMENTO=Stringa` o `ARGOMENTO Stringa`. E' possibile specificare nel template anche una abbreviazione per il nome dell'opzione; ad esempio, `"AR=ARGOMENTO"` indica che il nome ARGOMENTO può essere abbreviato con AR (quindi l'utente può specificare anche `AR=Stringa` o `AR Stringa`).
Per fare un esempio più concreto, sul CD trovate il sorgente di un piccolo comando (derivato dall'esempio della volta scorsa e con funzionalità simili a `RequestChoice` di AmigaDOS) che chiameremo `Request` e che utilizza come template `"TESTO/A,T=TITOLO/K,G=GADGET/K"`. Questo significa che esso può avere tre argomenti, di nome TESTO, TITOLO e GADGET; il primo non ha abbreviazioni ed è seguito dal modificatore /A, che indica che è obbligatorio (l'utente deve sempre specificarlo, altrimenti si ha un errore). Il secondo e il terzo possono essere abbreviati rispettivamente con T e G e sono seguiti dal modificatore /K, che indica che il nome argomento deve essere sempre specificato dall'utente. Tutti e tre sono di tipo stringa.
Si noti che l'ordine in cui l'utente specifica gli argomenti è importante solo se non vengono specificati i nomi argomento.

Alcuni esempi di chiamata del comando sono:

✔ `request Stringa`
in questo modo l'argomento TESTO è `"Stringa"` e gli altri due non sono specificati

✔ `request "Stringa con spazi"`
come sopra, ma la stringa contiene spazi

✔ `request gadget OK Stringa`
GADGET è `"OK"` e TESTO è `"Stringa"`

✔ `request g OK t="Titolo del requester" testo "Ciao mondo!"`
GADGET è `"OK"`, TITOLO è `"Titolo del requester"` e TESTO è `"Ciao mondo!`

I tre argomenti vengono memorizzati da `ReadArgs()` nell'array fornito come secondo parametro; questo deve quindi avere spazio per tre elementi, che saranno tre puntatori a stringa (perché i tre argomenti sono tutti di tipo stringa). L'ordine degli argomenti nell'array non dipende dall'ordine in cui sono stati specificati dall'utente, ma dall'ordine in cui appaiono nel template. Perciò TESTO si troverà nel primo elemento, TITOLO nel secondo e GADGET nel terzo. Quando un argomento non viene specificato dall'utente (e non è obbligatorio!), `ReadArgs()` non modifica il contenuto del rispettivo elemento dell'array; questo significa che è possibile inizializzare l'array con dei valori di *default* prima di passarlo alla funzione.

Guardiamo ora da vicino il programma che trovate sul CD. Innanzitutto, esso deve aprire le librerie Intuition (per `EasyRequest()`) e DOS:

```
if (IntuitionBase = OpenLibrary("intuition.library", 36)) {
  if (DOSBase = OpenLibrary("dos.library", 36)) {
```

In seguito vengono inizializzati i valori di default per gli argomenti:

```
    args[ 0] = NULL;                        /* TESTO  */
    args[ 1] = (long) "Richiesta";          /* TITOLO */
    args[ 2] = (long) "Sì|No|Annulla";      /* GADGET */
```

Quindi viene chiamata `ReadArgs()`:

```
    if (rdargs = ReadArgs("TESTO/A,T=TITOLO/K,G=GADGET/K", args, NULL)) {
```

Se non ci sono errori, la funzione ritorna un puntatore alla struttura `RDArgs`, che deve essere poi passato alla funzione `FreeArgs()` per liberare la memoria allocata. A questo punto, possiamo inizializzare la struttura `EasyStruct` con i valori che abbiamo ottenuto nell'array `args` come abbiamo visto nella scorsa puntata. Si noti che nel campo `es_GadgetFormat` è possibile specificare più gadget separandoli con il carattere `|`.

A questo punto possiamo chiamare `EasyRequest()`. Dopo di ciò, liberiamo la memoria allocata da `ReadArgs()`:

```
FreeArgs(rdargs);
```

e alla fine non dimentichiamo di chiudere le librerie.

Anche per questo mese è tutto. Vi esortiamo a studiare con attenzione l'esempio che trovate sul CD e a provare a modificarlo a vostro piacimento; saremo felici di ricevere eventuali domande di chiarimento alle quali cercheremo di rispondere sulle pagine della rivista. Appuntamento al prossimo numero! ■

Tabella 1 - Modificatori per gli argomenti e loro significato

`/S` *Switch*.	L'argomento è considerato booleano, ed è vero se il nome argomento appare nella linea di comando. L'elemento dell'array è zero per *falso* e diverso da zero per *vero*.
`/K` *Keyword* (parola chiave).	Il nome argomento deve essere sempre specificato dall'utente.
`/N` *Number* (numero).	L'argomento è un numero e viene convertito da `ReadArgs()`. Se il numero non è valido si ha un errore. L'elemento dell'array è un **puntatore** al numero (`LONG *`) specificato (in questo modo è possibile sapere se esso è stato specificato o no).
`/T` *Toggle*.	Simile a *switch*, ma quando il nome argomento viene specificato il valore booleano cambia stato (cioè passa a falso se era vero e a vero se era falso).
`/A` *Always* (sempre).	L'argomento deve essere sempre specificato, altrimenti si ottiene un errore.
`/F`	Prende il resto della linea di comando (a partire dal punto in cui è stato specificato il suo nome argomento), anche se contiene altri nomi argomento (che quindi non vengono considerati).
`/M` *Multiple* (multiplo).	L'argomento prende un numero qualsiasi di stringhe, e le ritorna come array di stringhe. Ogni argomento non considerato parte di un'altra opzione è aggiunto a questa. (Esempio: dato il template `"Dir/M,All/S"`, la linea di comando `foo bar all qwe` imposta l'argomento booleano `All` e ritorna per `Dir` un array contenente `"foo"`, `"bar"` e `"qwe"`.) Si noti che `/M` può essere specificato una sola volta in un template. L'elemento dell'array è un puntatore ad un array di puntatori a stringa (l'ultimo dei quali è `NULL`); se combinato con `/N` si ha invece un array di puntatori a `LONG`.

Nota: c'è una interazione tra i parametri `/A` e quelli `/M`. Se ci sono parametri obbligatori ancora da riempire alla fine dell'analisi della linea di comando, essi vengono presi dalla fine del precedente parametro `/M`; questo comportamento serve a comandi come `Copy ("From/A/M,To/A")`.

ARexx
Parte VII: Gli eventi e la libreria RexxMustHave

La libreria rmh.library offre alcune funzioni di base per la creazione e manipolazione di svariati oggetti, vitali per la gestione degli eventi su Amiga.

di Alfonso Ranieri

Gli eventi

Un evento è il verificarsi di un ben determinato fatto, accadimento. Sono eventi: una finestra è stata chiusa, l'utente ha premuto un tasto od una combinazione di tasti, un floppy è stato inserito/estratto, un messaggio è arrivato ad una porta. Tutta la programmazione Amiga, in qualsiasi campo, si basa sulla creazione (delle condizioni per cui un evento possa verificarsi), attesa e gestione degli eventi. Ovviamente sarebbe stata cosa molto grave se da ARexx ciò non fosse stato possibile. Di questo si occupa la libreria rmh.library (ed in piccola parte rexxsupport.library). Voglio ribadire l'importanza degli eventi: molti programmi e quindi molte macro ARexx hanno una struttura riassumibile in:

- Inizializzazione
- Attesa di eventi
- Gestione degli eventi

Ovviamente, i vari passaggi non sono così nettamente distinti. Si pensi ad una macro che apre una finestra ed attende che l'utente scriva un messaggio da inviare ad un gsm sotto forma di sms:

- ✔ Si crea la gui
- ✔ Si attende che l'utente immetta numero telefonico e messaggio, che esca o che selezioni un menù di aiuto e così via
- ✔ S'invia il messaggio e nel frattempo si controlla se l'utente desidera interrompere l'operazione

Un altro esempio è un host di funzioni ARexx:

- ✔ Si crea la porta ARexx
- ✔ Si attendono messaggi su di essa
- ✔ Si esegue la funzione richiesta

Segnali

Mentre un processo (e una macro ARexx è un processo) è in attesa del verificarsi di un evento, è cosa buona e giusta che la CPU non s'interessi più di quel processo fintantoché l'evento non accade. Se non si seguisse questa politica, la CPU sarebbe continuamente impegnata a controllare di quale eventi un particolare processo è in attesa e se almeno uno tra essi è accaduto. Per realizzare ciò, ogni processo (più propriamente ogni task) ha a disposizione 32 bit il cui stato (cioè il cui valore booleano 0/1) indica il verificarsi di un determinato evento; in altre parole ad ogni evento è associato un segnale rappresentato da un bit. Poiché 16 dei 32 sono riservati ad usi interni, ogni processo ha a disposizione 16 segnali per i propri scopi, cioè può allocare al massimo 16 segnali. Ciò non significa che si possono attendere al massimo 16 eventi, poiché un singolo segnale può essere associato a più eventi. Un segnale è rappresentato quindi da un intero compreso tra 1 e 32, e per attendere il segnale x si passa alla funzione Wait() il valore 2**x . Un evento molto comune è l'attesa di un messaggio su una porta ARexx:

```
l="rmh.library";if ~Show("L",l) then;if ~AddLib(l,0,-30) then exit
if ~OpenPort("MIAPORTA") then do
        say "Non posso creare MIAPORTA"
        exit
end
```

Alla creazione di una porta ARexx viene riservato un segnale, detto appunto il segnale della porta, che verrà usato quando si attendono messaggi sulla porta attraverso la funzione WaitPkt():

```
call WaitPkt("MIAPORTA")
```

La funzione WaitPkt() non fa altro che attendere che almeno un messaggio sia disponibile su MIAPORTA, cioè se almeno un messaggio già c'è torna immediatamente, altrimenti aspetta che arrivi, mettendosi in attesa del segnale di MIAPORTA. Se ciò si volesse fare "a mano", dovremmo usare le funzioni PortSignal() e Wait() di rmh.library:

```
l="rmh.library";if ~Show("L",l) then;if ~AddLib(l,0,-30) then exit
l="rexxsupport.library";if ~Show("L",l) then;if ~AddLib(l,0,-30) then exit
if ~OpenPort("MIAPORTA") then do
```

```
        say "Non posso creare MIAPORTA"
        exit
end
smp=PortSignal("MIAPORTA")
recv=Wait(smp)
```

Mentre in questo esempio, il ricavare il segnale della porta ed attenderlo appare pleonastico, se avete a che fare con più di una porta, oppure con una porta ed un socket e via dicendo, non avete altra scelta. Quando un segnale, che è un bit, assume il valore 1, si dice che "il segnale è stato ricevuto". Ogni volta che si usa una funzione di attesa, cioè una funzione che riceve una maschera di segnali ed attende che uno tra essi assuma il valore 1, ogni segnale ricevuto viene azzerato. Ciò vuol dire che al ricevimento di un segnale, dovete controllare TUTTI gli eventi associati ad esso, perché il segnale sarà azzerato anche se altri eventi sono in attesa di essere gestiti. Ad esempio, al ricevimento di un segnale associato ad una porta dovrete necessariamente gestire tutti i messaggi arrivati e non soltanto il primo. Esistono funzioni primitive di gestione dei segnali; le trovate elencate in Tabella 3. Queste funzione sono molto potenti, ma vanno usate con estrema cautela ed attenzione. Normalmente segnalare altri task su cui non abbiamo il controllo, cioè usare la funzione Signal() oppure cambiare lo stato dei segnali ricevuti attraverso la funzione SetSignal() può risultare molto pericoloso.

Eventi gestibili in ARexx

Ovviamente non tutto ciò che si può fare su Amiga si può fare in ARexx. Gli oggetti (elementi del sistema operativo) associabili ad eventi e le relative funzioni per gestirli sono riportati nella Tabella 1. Se qualcosa mi è sfuggito, ad esempio siete a conoscenza di una particolare libreria che permette di gestire altri eventi non esitate a comunicarmelo. Nel seguito di questo articolo si illustreranno proprio gli scopi ed i meccanismi di ogni singolo oggetto elencato in Tabella 1.
Socket e GUI sono già stati trattati negli articoli precedenti; qualche parola in più merita AWNPipe: questa bellissima pipe, essendo legata all'evento scrittura/lettura da file, non permette, al momento, l'attesa contemporanea di più eventi di natura differente, secondo le tecniche qui esposte; un esempio pratico chiarirà le idee: con AWNPipe è possibile attendere che l'utente prema un bottone in una finestra e contemporaneamente l'arrivo di un messaggio su di una porta ARexx e di dati su un socket, solo settando la pipe in modo tale che ogni x ticks torni, permettendoci di controllare a mano se qualche evento si è verificato. Quindi i meccanismi di gestioni di eventi in AWNPipe esulano dagli scopi di questo articolo.

Come procedere

Normalmente ciò che si fa è creare uno o più oggetti, definire secondo i vostri gusti, o più propriamente, secondo le specifiche che vi siete dati, l'oggetto principale, cioè individuare l'oggetto "più importante" ed usare la sua funzione di gestione nel ciclo di attesa, passandogli la maschera dei segnali degli altri oggetti. Degli altri oggetti dovrete ricavare il segnale relativo e passarlo alla funzione di gestione dell'oggetto principale come "maschera" di bit. A volte scegliere l'oggetto principale non è importante o non è necessario: se aprite 2 porte ARexx non potrete far altro che ricavare il segnale di ciascuna e passarlo alla funzione Wait(). Altre volte la scelta è molto facile: appare ovvio che tra un timer che torna ogni 5 secondi ed un socket stream usato per leggere una pagina web, l'oggetto più importante sia il socket. Altre volte la scelta è dettata da considerazioni utilitaristiche o dal vostro gusto personale: se gli oggetti in gioco sono una gui, una porta ARexx ed un socket, io preferisco definire come oggetto principale il socket, se aperto, altrimenti la gui se il socket è chiuso. La scelta dell'oggetto "principale" implica quale funzione usare nel ciclo d'attesa. A questo punto appare ovvio che la nostra macro, prenderà in sostanza la forma:

```
creiamo gli oggetti
finché (siamo aperti)
        call attendi_eventi()
        call gestisci_eventi() /* il più rapidamente
possibile */
      fine
      distruggiamo gli oggetti
```

Tabella 1

Oggetto	Descrizione	Funzioni correlate	Libreria
Appicon	Appicon Amiga	CreateAppIcon() DeleteAppIcon() AppIconSignal() HandleAppIcon()	rmh.library rxwb.library
Commodity	Commodity Amiga	CreateCx() DeleteCx() CxSignal() HandleCx() rmh.library	rxwb.library
GUI	Finestre e gui	-	rxmui.library AWNPipe
Notify	Notifiche file	StartNotify() FreeNotify() NotifySignal() CheckNotify	rmh.library
Porta ARexx	Porta messaggi ARexx	OpenPort() ClosePort() WaitPkt() GetPkt() GetArg() Reply() PortSignal() Wait() PortWait()	rexxsupport.library rmh.library
Socket	Socket internet	-	rxsocket.library
Timer	Timer	CreateTimer() StartTimer() StopTimer() CheckTimer() TimerSignal()	rmh.library

Il codice con cui si traduce attendi_eventi() deriva dalla scelta dell'oggetto principale ed è a volte la chiave di tutta la macro. In Tabella 2 trovate la lista delle funzioni di gestione di ogni oggetto trattato. Alla funzione di gestione dell'oggetto principale va passata la maschera di bit di segnale degli oggetti "secondari". In pratica, bisogna ricavare il segnale di ogni oggetto, e fare un or inclusivo di tutti i segnali ricavati. Ad esempio:

```
tm1=CreateTiemr()
call OpenPort("MIAPORTA1")
call OpenPort("MIAPORTA2")
ts1=TimerSignal(tm1)
ps1=PortSignal("MIAPORTA1")
ps2=PortSignal("MIAPORTA2")
cltr_c=2**12
mask=or(ts1,ps1,ps2,ctrl_c)
recv=Wait(mask)
```

A sua volta la funzione di attesa tornerà (Wait() direttamente, le atre indirettamente in qualche campo di una variabile ARexx composta) i segnali ricevuti. Un and bit a bit dei segnali ricevuti con il segnale di ciascun oggetto ci dirà se un oggetto è interessato a qualche evento:

```
if and(recv,ctrl_c)>0 then /* break-c */
if and(recv,ts1) >0 then /* timeout */
if and(recv,ps1) >0 then /* controllare MIAPORTA1 */
if and(recv,ps2) >0 then /* controllare MIAPORTA2 */
```

Attenzione: può accadere che si riceva un segnale, ma che nessuno evento correlato a quel segnale si sia verificato; ciò vuol dire che bisogna sempre controllare che l'evento sia accaduto e non fare alcuna assunzione in riguardo al ricevimento di un segnale.

AppIcon

Un oggetto AppIcon è una normale icona che appare sullo sfondo del Workbench (o del vostro sostituto del Workbench, come Scalos e Dopus). Una AppIcon (d'ora in poi detta AI) deve essere creata attraverso la funzione CreateAppIcon(). Vi prego vivamente di leggere la documentazione relativa alle AI inclusa nell'archivio di rmh.library. Le AI sono utilissime in moltissimi casi. Ad esempio, attraverso le AI in ARexx è facilissimo creare e gestire un dock di icone che doppio-cliccate o se un file è trascinato su di esse eseguono un compito, come lanciare un programma o leggere un file. Eccetto il caso in cui è l'unico oggetto da gestire oppure si deve gestire una AI ed un timer, una AI non viene mai scelta come oggetto principale e quindi di solito si crea, se ne ricava il segnale e lo si passa ad una funzione di attesa eventi.
Gli eventi correlati ad una AI sono molteplici (soprattutto dal 3.5 in su) e ben spiegati nella documentazione sopra citata. Un esempio sull'uso delle AI è sul CD, con il nome ai.rexx.

Commodity

Una commodity (per brevità CX) è un oggetto tipico di AmigaOS. Le CX servono in tutti in casi in cui si ha a che fare con una sequenza di tasti di cui si attende il verificarsi o quando volete che solo una copia di una macro sia in esecuzione o più semplicemente per dare un tocco professionale alle vostre macro, poiché il nome, descrizione e copyright definiti al momento della creazione di una CX sono riportati dal programma Exchange.
Per una CX valgono le identiche considerazioni fate per le AI.
Si rammenta che una GUI creata in RxMUI ha già una AI ed una CX implicite e che quindi, salvo casi particolarissimi, usando RxMUI non avrete mai a che fare con AI e CX direttamente. Un esempio sull'uso delle CX è sul CD, con il nome di cx.rexx.

Tabella 2

OGGETTO	Funzione di gestione
Appicon	HandleAppIcon() <id/N>,<stem/V>,[mask/N]
Commodity	HandleCx() <id/N>,<stem/V>,[mask/N]
GUI RxMUI	Handle() <app>,<stem/V>,[signals/N] NewHandle() <pp>,<stem/V>,[signals/N]
Notify	Wait() <mask/N>
Porta ARexx	Wait() <mask/N>
Socket	WaitSelect()
Timer	Wait() <mask/N>

Notify

Le notify sono degli oggetti appartenenti a dos.library, da usare quando si vuole attendere l'evento "un file è stato modificato".
Supponiamo di essere in una macro dotata di file di configurazione e di voler offrire all'utente la possibilità di modificare "al volo" la configurazione: basta creare una notify sul file ed attendere, tra le altre cose, anche l'evento "il file di configurazione è stato modificato", adattandoci alle preferenze dell'utente.
Come per i timer, le notify non hanno funzione di gestione e vanno quindi usate sempre come oggetto "non principale".
Un banale esempio dell'uso di una notify è:

```
/* noti.rexx*/
l="rmh.library";if ~show("L",l) then;if ~addlib(l,0,-30) then exit

if ~ReadArgs("FILE/A") then do
     call PrintFault()
     exit
end
tim=StartTimer()
ts=TimerSignal(tim)
noti=StartNotify(parm.0.value)
ns=NotifySignal(noti)
ctrl_c=2**12
recv=Wait(or(ts,ns,ctrl_c))
if and(recv,ctrl_c)>0 then say "break-c"
else
 if and(recv,ns)>0 then say "il file" parm.0.value "è stato modificato"
     else say "timeout"
```

Un altro meno banale è incluso nel CD, con il nome di funhost.rexx

Porta ARexx

E' inutile stare a descrivere le porte ARexx: sono uno dei cuori di ARexx e tutti dovreste sapere a cosa servano.

Una porta si crea con OpenPort(<nome-porta>) che torna un booleano ad indicare l'esito dell'operazione. Normalmente l'operazione fallisce se una porta con quel nome esiste già.

La porta creata è pubblica, nel senso che viene inserita nell'elenco delle porte di sistema e chiunque può inviare messaggi ad essa.

Una porta viene chiusa esplicitamente attraverso la funzione ClosePort(<nome-porta>) oppure implicitamente all'uscita della macro.

Ovviamente più porte possono essere aperte da una singola macro.

Se si ha a che fare con più porte, bisogna necessariamente ricavarne il segnale attraverso la funzione PortSignal(<nome-porta>) e passarlo alla funzione Wait():

```
ps1=PortSignal("MIAPORTA1")
ps2=PortSignal("MIAPORTA2")
mask=or(ps1,ps21)
recv=Wait(mask)
if and(mask,ps1)>0 then /*controlla messaggi su MIAPORTA1 */
if and(mask,ps2)>0 then /*controlla messaggi su MIAPORTA2*/
```

Al riguardo delle porte ARexx va ricordato per l'ennesima volta: bisogna gestire tutti i messaggi presenti su una porta (cioè fin quando GetPkt() torna un valore diverso da Null()) al ricevimento del segnale associato alla porta. In particolari situazioni si può decidere di gestire soltanto un numero fisso di messaggi per dedicarsi ad altre cose più importanti, ma bisogna sempre tenere presente che, come si può ricevere il segnale associato alla porta senza che vi siano pacchetti su di essa, possono ben esservi pacchetti e non ricevere il segnale. Una porta ha sufficiente dignità per essere scelta come oggetto principale.

Un esempio notevole sull'uso delle porte ARexx è sul CD, con il nome di multi.rexx.

Timer

Ho ricevuto moltissime email riguardanti i timer, nelle quali, semplicemente, mi si chiedeva a cosa diamine questi misteriosi oggetti potessero servire. Lo scopo di un timer è semplicemente quello di contare il tempo. Un oggetto timer, si crea, si ricava il suo segnale e quindi si fa partire, lo si controlla, si arresta, si attende che termini (cioè che il tempo richiesto passi). L'uso di un timer è necessario quando bisogna eseguire una determinata operazione ogni x secondi (minuti, giorni, anni) oppure quando si vuole attendere un evento con timeout. Ad esempio, se si apre una finestra con scritto "Premi il bottone entro 10 secondi per eseguire l'operazione", un timer è obbligatorio per attendere i 10 secondi.

I timer sono potenti e semplici da usare, e si adattano praticamente ad ogni vostra esigenza. In ultimo voglio ricordare che i timer non hanno funzione di gestione e che è una perdita di tempo usare un timer da solo, in quanto, se non ci sono altri eventi da attendere, la funzione ARexx Delay() va più che bene.

Conclusioni

Dopo un po' di sperimentazione, sono sicuro acquisirete grande familiarità con gli eventi. Ovviamente nessun articolo o manuale può compensare la fantasia e la bravura del programmatore nell'escogitare soluzioni e nuove tecniche. Gli unici suggerimenti che mi permetto di dare sono: non perdete tempo ad inventare l'acqua calda, perché molto spesso state affrontando un problema vecchio come il cucco ed una breve ricerca tra le risorse disponibili in rete, soprattutto nella mailing list dedicata ad ARexx (arexx@egroups.com) permette di risparmiare tempo e risorse; non dimenticate mai il più importante principio della programmazione "divide et impera", cioè dividete il problema nelle sue parti e poi queste in sottoparti sempre più piccole, finché possibile.

Alla prossima.

Tabella 3

NOME	Sintassi	Descrizione	Pericolosità
AllocSignal()	res=AllocSignal() -	Alloca un segnale e torna il suo bit, ovvvero un intero compreso tra 0 e 32, oppure –1 in caso di fallimento	-
and()	res=and(val1,...val15) <val1/N>,<val2/N>,{val/N}	Torna lo and bit a bit di max 15 interi	-
CheckSignal()	recv=CheckSignal(mask) <mask/N>	Torna la maschera dei segnali ricevuti tra quelli definiti in mask.	-
FreeSignal()	call FreeSignal(bit) <bit/N>	Dealloca un segnale precedentemete allocato con AllocSignal()	*** Prestare attenzione a deallocare SOLO i bit allocati!
or()	res=or(val1,...val15) <val1/N>,<val2/N>,{val/N}	Torna lo or bit a bit inclusivo di max 15 interi	-
SetSignal()	recv=SetSignal(value,mask) <value/N>,<mask/N>	Setta al corrispettivo valore definito in value ogni segnale definito in mask e torna la maschera dei segnali ricevuti.	**** Usarla solo se si sa cosa si sta facendo!
Signal()	call Signal(task,signals) <task/N>,signals/N>	Segnala task con signals	**** Usarla solo se si sa cosa si sta facendo!
Wait()	recv=Wait(mask) <mask/N>	Attende una maschera di segnali e terna i ricevuti	

La protezione del software Parte VIII

Anche se lo scorso mese la parola fine era apparsa in coda all'articolo, siamo di nuovo qui a parlare di protezione del software, anche grazie ad alcune conversazioni private, via e-mail, con alcuni lettori. Questa volta, però, analizzeremo l'aspetto progettuale.

di Francesco De Napoli

Decidere come realizzare una protezione non è cosa semplice, e bisogna valutare in modo accurato qualsiasi possibile effetto prodotto dalle nostre scelte, ma allo stesso tempo non perdere di vista quali siano le reali esigenze, i vincoli temporali, e le risorse umane ed economiche che si possono dedicare alla sua realizzazione.

Il sistema deve essere il frutto del giusto bilanciamento di efficacia e semplicità: un sistema di protezione molto efficace, ma che introduca grosse limitazioni o che richieda una gran pazienza da parte dell'utente, legalmente autorizzato all'uso del software, come accade nel caso si debba, ad ogni avvio, inserire una password e magari prelevarla in modo casuale dal manuale cartaceo, non è certo una soluzione ottimale, e potrebbe spingere l'utente a non acquistare il software perché troppo scomodo da usare; allo stesso tempo, una protezione trasparente o quasi, ovvero che non richieda particolari attenzioni da parte dell'utente, ma di scarsa efficacia è del tutto inutile per operare un buon controllo sulla diffusione delle copie pirata.

Non va neanche trascurato un altro fattore, che può incidere pesantemente sulla tipologia della protezione, e che è strettamente legato alle caratteristiche tecniche del sistema ospite, ovvero della macchina sulla quale dovrà girare l'applicativo, e non meno importanti sono quelle dell'ambiente di sviluppo adottato per scrivere sia l'applicativo da proteggere e sia il codice della protezione, come vedremo nel corso del presente articolo. Per esempio, se sulla macchina ospite si trova una scheda di rete si potrebbe usare il codice identificativo di quest'ultima, unico a livello mondiale, o sfruttare la presenza del Pentium III e del suo numero di serie, o la presenza di memorie di massa Content Protection Removable Media compatibili, o qualsiasi altra caratteristica che possa essere usata per rendere la nostra tecnica ancora più efficace.

La diffusione del sistema operativo sul quale poggerà il software introduce diversi aspetti da considerare. Il principale è certamente il tipo di utenza e la sua preparazione tecnica, nonché la propensione a rifornirsi dal mercato delle copie pirata. Facciamo un piccolo esempio: trovare una copia pirata di PhotoShop per Macintosh è ben più difficile che su Wintel, nonostante il prodotto sia nato e cresciuto su Macintosh, e solo successivamente sia stato portato anche su Windows. Tutto ciò è strettamente legato alla quota di mercato detenuta dal sistema operativo ed alla tipologia dell'utenza, molto ampia e variegata, ma livellata verso il basso, per la piattaforma Wintel, e di tipo professionale e ristretta nell'area Macintosh, quindi più incline all'acquisto del prodotto originale nonostante la disponibilità della copia pirata, ma sempre con scarse conoscenze informatiche. Questo esempio lascia intuire come sia necessario scegliere un livello di sicurezza più alto nei mercati di tipo orizzontale rispetto a quello necessario nei mercati di tipo verticale, ma tale scelta può essere ribaltata in funzione del prezzo dell'applicativo e dalla presenza di concorrenti. Infatti non va assolutamente dimenticato di tarare il livello di protezione su quello dei prodotti concorrenti, ovviamente cercando di non commetterne gli stessi errori, questo per non correre il rischio che le copie pirata dei prodotti concorrenti si diffondano più rapidamente di quelle del proprio software, che così rischierebbe di essere buttato fuori dal mercato. Di vittime illustri ce ne sono tante.

Lo sviluppo di procedure efficaci richiede un livello di preparazione superiore da parte dell'implementatore del framework, nonché tempi di sviluppo più lunghi, che quindi portano inevitabilmente ad un incremento dei costi della soluzione. Ovviamente ciò si rifletterà negativamente anche sul costo complessivo dell'applicativo, cosa che all'utente finale non fa certamente piacere. L'investimento potrebbe essere più facilmente ammortizzato, adottando la soluzione su più applicativi, ma ciò introduce un pericolo: se qualcuno trova una falla nel sistema, tutti i software, protetti in quel modo, sono a rischio; pertanto lo schema deve essere studiato con maggiore cura per reggere agli attacchi o per poterlo alterare, di volta in volta, di quel tanto che serve per spiazzare i cracker. Di contro, le protezioni di tipo usa e getta sono facilmente realizzabili, quindi a bassissimo costo, e sono particolarmente indicate se il tempo di vita utile, dal punto di vista commerciale, del software è breve; ma a questo punto bisogna riflettere se sia opportuno introdurre una blanda protezione, o invece sarebbe meglio lasciare completamente indifeso il software e puntare su altri fattori per incentivarne l'acquisto. Inoltre, sviluppare tante tecniche diverse, una per ogni applicativo, può rappresentare un grosso svantaggio, infatti una tecnica per essere adottata efficacemente, soprattutto se raffinata, deve essere ben assimilata da chi la utilizza, e se per ogni applicativo la si cambia radicalmente, oltre ad una pedita tempo non indifferente, dovuta non solo al ciclo di sviluppo, ma soprattutto a quello di apprendimento dato che difficilmente che realizza la protezione è lo stesso programmatore che la utilizza. Un utilizzo superficiale o improprio di qualsiasi schema rende del tutto vana la sua presenza.

Un'altra questione, in precendenza appena abbozzata, che è bene approfondire è la seguente: le procedure anticopia, come è intuibile, possono essere sviluppate con qualsiasi linguaggio, ma alcuni, per manifeste limitazioni sono sconsigliati (basti pensare ai linguaggi di scripting), mentre altri, garantendo minore intellegibilità degli eseguibili o per peculirità quasi uniche sono più idonei. Qui, il termine linguaggio è stato usato nella sua accezione più ampia, con la quale indichiamo l'intero ambiente di sviluppo, il cui anello debole, dal punto di vista della protezione è il suo backend, ovvero il processo di creazione dell'eseguibile.

Spero che i lettori perdoneranno il ricorso ad un altro esempio riguardante un prodotto non Amiga, ed in particolare al Visual Basic della Microsoft. Per sfortuna di chi lo usa per sviluppare applicazioni commerciali, il Visual Basic è il linguaggio preferitto dai cracker, data la semplicità con cui è possibile rintracciare tutte le informazioni necessarie per sproteggere il programma. Pochi programmatori, ed ancora meno quelli Visual Basic, si prendono la briga di controllare cosa ci sia effettivamente nell'eseguibile, e se lo facessero gli si rizzerebbero istantanemente i capelli! Senza voler scomodare complessi tool di debug o i fantomatici decompilatori che circolano tra i cracker, basta visualizzare un dump esadecimale del codice generato dal compilatore per veder comparire di tanto in tanto le stringhe contenti i messaggi per interagire con l'utente, ma questo è un difetto di tutti i compilatori dei più disparati linguaggi o quasi, ma la pecca più grande è che compaiono anche i nomi delle funzioni dichiarate dal programmatore, cosa che consente subito di verificare se ci sia qualche funzione chiamata, con molta fantasia: IsProtectionOn(), CheckDongle(), IsAValidKey(), ... In un estremo impeto di generosità il compilatore include *sempre* tutti i simboli di debug, ciò consente di caricare l'eseguibile in un debugger, per esempio quello allegato al pacchetto Visual Basic, per poter seguire passo passo, e senza sforzo alcuno, l'esecuzione del programma e di compenderne le operazioni. Un'altra debolezza, di cui molti ignorano l'esistenza o fanno

finta di nulla, è che le istruzioni del Visual Basic sono raggrupate nella libreria: VBRUNXXX.dll. Per un cracker non è difficile scrivere una fakelibrary da spacciare per la VBRUNXXX.dll, o alterarne una copia, operazione definita in gergo "effettuare un patch", e usarla per intercettare le chiamate a funzioni standard, come il confronto delle stringhe, mattoncino fondamentale nel 99% delle routine per la verifica del codice di sblocco o delle password. Da qui a rintracciare la routine che la chiama, il passo è molto breve. Ovviamente la toppa ad entrambe le falle è possibile e quasi banale, ma quante volte qualcuno si è preoccupato di ciò?

Per esempio, basterebbe creare una funzione proprietaria per la comparazione delle stringhe, ma per rendere più arduo il compito del cracker deve essere usata anche quando la funzione standard è reputata sicura (perché non manipola dati sensibili), ma non sempre, altrimenti il cracker smaliziato mangerebbe, troppo in fretta, la foglia. Oppure si potrebbero eseguire i controlli di checksum sulle funzioni offerte dall'OS per verificare sia siano state alterate in qualche modo, fidarsi è bene non fidarsi è ...

Prima di partire in quarta e canzonare il mondo Windows anche per questa mancanza, è bene guardare i nostri tool di sviluppo, ed infatti almeno uno, di quelli a me noti, ha lo stesso tallone d'Achille, si tratta dell'AMOS Pro. Per ridurre la dimensione degli eseguibili c'è la possibilità di non linkare le routine dei comandi, e di accedervi tramite la libreria amos.library. A dire il vero, a causa di un curioso bug del compilatore, l'unico modo di far funzionare i programmi compilati è proprio quello di non linkare la libreria, esponendoli tutti ad attacchi basati sull'uso di fakelibrary. Quindi prima di scrivere una killer application con il primo tool che vi capita per le mani, controllate accuratamente anche gli eseguibili da esso prodotti, e non solo il numero di opzioni che riducono il lavoro del programmatore o il nome blasonato del suo produttore.

Sul CD allegato alla rivista troverete un framework per identificare univocamente la macchina sulla quale gira l'applicazione. La sua utilità vi sarà più chiara a breve. Il suddetto framework è stato rilasciato come Amiga Foundation Classes quasi 2 anni fa, i suoi sorgenti saranno, a breve, prelevabili dal sito http://afc.sourceforge.org. Maggiori informazioni sul progetto AFC potrete averle leggendo l'articolo di Fabio Rotondo ed Andrea Galimberti apparso sul numero di 105 di Enigma Amiga Life, o visitando il sito http://www.intercom.it/~fsoft/afc.html. Oltre al modulo del framework, troverete anche la sua documentazione, ed un esempio d'uso con tanto di eseguibile e sorgente. Se eseguiamo un dump esadecimale del modulo, in coda vedremo apparire i nomi delle costanti e delle funzioni definite al suo interno, fortunatamente queste informazioni vengono rimosse dal compilatore E quando il modulo viene linkato al resto dell'applicativo, come è possibile rendersi conto effettuando, questa volta, il dump dell'eseguibile. Però, sì c'è un però, compaiono le frasi di dialogo con l'utente e i nomi dei file usati dall'applicativo. Di ciò abbiamo già discusso nel corso delle precedenti puntate, alle quali si rimanda per la soluzione.

Supponiamo di voler distribuire il software come shareware. In questo modo si abbattono i costi derivanti dalla catena distribuzione o dalla realizzazione del package; operazioni che possono essere rese del tutto superflue se si rilascia il software solo via Internet o, lasciando liberi i probabili acquirenti di prelevare, dal nostro sito, una versione dimostrativa. Per consentire una valutazione completa prima del suo acquisto, introduciamo una limitazione a tempo, per esempio sul modello Cinderella, ovvero allo scoccare di una prefissata data il programma disattiva tutte o alcune sue funzioni se non ancora registrato, ma si potrebbe scegliere anche il modello Quiver, ovvero l'utente ha a disposizione un certo numero di crediti, che consentono una fruizione completa del programma; una volta terminati, anche in questo caso, il programma si disattiva. E' necessario impedire che la banale disinstallazione e successiva reinstallazione della versione dimostrativa riattivi interamente il programma, ma questo è lasciato come esercizio al lettore.

Dato che comunque all'utente viene fornita una versione completa del software, ma limitata nel tempo di utilizzo, possiamo scegliere di disattivare la limitazione attraverso l'uso di una password, che una volta inserita, in un apposito requester, innesca un meccanismo che porta alla creazione, direttamente sulla macchina dell'utente, di un keyfile, evitando all'utente la noia di doverla inserire ad ogni riavvio. Per impedire che il keyfile possa essere ceduto a terzi, o che possa essere rubato attraverso uno dei tanti trojan che circolano, al suo interno è bene che sia memorizzata la configurazione hardware e software della macchina ospite, che fungerano da vera e propria impronta digitale per la macchina ospite. In questo modo il keyfile è valido solo se la configurazione della macchina rilevata durante l'esecuzione del programma coincide con quella memorizzata al suo interno, un esempio di come sia possibile realizzate ciò con poca fatica è il framework allegato, vi consiglio di leggere con attenzione la documentazione, anche se in inglese.

Così facendo abbiamo protetto il keyfile, ma la password? Infatti può essere usata più volte e su macchine diverse sia se l'utente non è onesto e sia se qualcuno intercetta la comunicazione della password, magari avvenuta via e-mail. Come possiamo introdurre un controllo anche su di essa? Chiunque, con un po' di fantasia e qualche conoscenza matematica, può inventarsi un sistema valido, per esempio si può inserire, al suo interno, un particolare codice che la abilità prima di una certa data, o solo se una ben determinata accoppiata hardware è presente sulla macchina ospite. Non dimentichiamoci che possiamo obbligare l'utente ad indicare, tra le altre cose, anche la configurazione della propria macchina, affinché la registrazione sia valida, o un codice univoco generato dall'applicazione al suo primo avvio. Una soluzione più funzionale, ma poco pratica per le piccole case di produzione, anche se la recente mania di proporre flaterate per Internet da parte dei grossi provider nazionali la rende meno onerosa, è di mantenere online 24 ore su 24, 7 giorni su 7, un apposito server e realizzare una procedura di certificazione online, basata su di un protocollo sicuro come il popolare SSL, o un Zero Knowledge Protocol illustrato nella scorsa puntata. In questo modo si può anche gestire il pagamento in tempo reale della quota di registrazione, usando una semplice carta di credito, automatizzando in un sol colpo tutta la fase di vendita, lasciando al produttore solo l'onere di aggiornare, in caso di modifiche, l'archivio online contente il software ed il suo prezzo.

Il sistema, ad un esame superficiale, sembra buono, ma presenta ancora due punti deboli: uno riguardante l'efficacia e la sicurezza del sistema password (tra breve vedremo in dettaglio quale sia il vero problema), mentre il secondo sorge dalla memorizzazione della configurazione della macchina all'interno del keyfile. Questo artificio impedisce di usare la stessa licenza su macchine diverse, e questo è proprio l'effetto desiderato, ma impedisce anche all'utente di aggiornare il proprio computer, o di sostituirlo. Con qualche espediente dobbiamo rendere ciò possibile. Molti prodotti commerciali, nel periodo in cui il DOS faceva da padrone, consentivano di installare il software un numero limitato di volte, corrispondente al numero di licenze acquistate, dopo di che era necessario disinstallare da qualche macchina per guadagnare un nuovo credito di installazione. Possiamo prendere a prestito l'idea, realizzando un'apposita utility, meglio se inglobata nell'applicativo, il cui compito è di verificare la congruenza tra la configurazione della macchina ospite ed il keyfile, e quindi procedere alla sua rimozione, rilasciando all'utente una nuova password, o un Certificato di Ritiro Licenza, attraverso il quale ottenere una nuova licenza, e quindi una nova password, senza alcun esborso, ovviamente anche questa fase potrebbe avvenire online, cosa che consentirebbe alla software house di avere un controllo più efficace e in tempo reale.

I più scaltri avranno già escogitato un picolo trucco, attraverso il quale farsi rilasciare una password o un Certificato di Ritiro Licenza, e allo stesso tempo non distruggere il keyfile. In effetti basta effettuarne un backup poco prima del ritiro. Anche questa tecnica può essere resa inoffensiva una volta nota, per esempio usando la ridondanza, ovvero creando 2 o più keyfile, di cui uno solo visibile all'utente (quello che viene effettivamente rimosso), negli altri doppioni dovrà essere annotato l'avvenuto ritiro della licenza. In alternativa, si può procedere crittando il keyfile, ad ogni lancio, con una nuova chiave, memorizzata in qualche oscuro recesso dei file di sistema. In questo modo ripristinando il backup del solo keyfile, questo risulta lo stesso inservibile, dato che l'ultima chiave memorizzata è certamente, o quasi, differente da quella usata nella vecchia codifica.

Torniamo al punto lasciato in sospeso, e rigurdante la password da inserire per ottenere lo sblocco del programma. Questa volta l'anello debole è l'apertura del requester in sé, infatti essendo il frutto di una chiamata standard e ben nota, può essere rintracciato facilmente, e con precisione chirurgica, il punto esatto dal quale viene invocata. Per far ciò non c'è bisogno di disassemblare e studiare il sorgente così ottenuto, ma è sufficiente un po' di inventiva ed una banale utility che consenta di misurare le distanza in pixel sullo schermo. Una volta misurato il requester si procede a cercare, nell'eseguibile una particolare sequenza di byte, che consente di identificare i possibili punti nei quali si visualizza un requester le cui dimensioni siano proprio quelle misurate precedentemente. Anche la stessa posizione dei gadget, il titolo, o le frasi visualizzate, possono servire da traccia per inseguire e stanare la procedura di controllo della password. Per confondere il cracker, è bene intorbidire le acque, usando requester non standard, ma in tutto e per tutto simili a quelli di sistema, o per lo meno generare dinamicamente sia le frasi sia le dimensioni del requester, che se fatte variare di pochi pixel in modo del tutto casuale, rendono vana la ricerca di dimensioni prestabilite. Volendo essere perfidi si potrebbe realizzare una procedura, richiamata in punti diversi, da usarsi solo come trappola dato che, in realtà, la invochiamo solo in presenza di eventi "impossibili", e quindi non facenti parte del normale flusso del programma. Lo scopo della procedura trappola è quello di visualizzare requester di sistema del tutto simile a quello realmente usato per richiedere la password, ed eventualmente possiamo inserire anche una finta funzione di validazione del codice, magari di tipo frattale, giusto per far perdere altro tempo a decifrare un algoritmo complesso ma del tutto inutile.

Si conclude qui questa ulteriore chiacchierata sulle tecniche di protezione del software. Non era mia intenzione proporre una soluzione chiavi in mano, cosa che per altro non avrebbe molto senso all'atto pratico, ma solo fornire alcuni ulteriori consigli e trucchi per progettare, e successivamente realizzare, il proprio schema di protezione, che non avevano trovato spazio nei precedenti articoli.

AMIVeRsE

In collaborazione con Quantum Leap



Cari amici,
ci siamo quasi. Secondo la programmazione di Amiga Inc, i nuovi prodotti della linea AmigaDE sono ormai di imminente uscita. Per essere davvero pronti ad accoglierli, abbiamo allora pensato di creare questa nuova sezione, interamente dedicata al Nuovo Amiga: AmiVerse.

AmiVerse si giova della collaborazione di Quantum Leap (http://ql.programmazione.it), il portale italiano dedicato interamente all'Amiga di nuova generazione. Grazie a questa collaborazione, abbiamo la possibilità di proporvi le traduzioni esclusive in italiano degli articoli di AmigaWorld, la rivista online ufficiale di Amiga Inc.
Nei prossimi mesi, a fianco di tali articoli apparirà altro materiale informativo utile: news, approfondimenti, opinioni, tutorial... Insomma, cercheremo di sfruttare al meglio questo spazio per darvi quante più informazioni utili possibile riguardo al Nuovo Amiga. Per conoscerlo già almeno un po' quando uscirà, ma anche per vivere senza traumi la fase di transizione nella quale già ci troviamo.
Il nome che abbiamo voluto dare a questo spazio, AmiVerse, riprende l'AmiVerse di AmigaDE, e costituisce in pratica l'universo dentro al quale vivranno gli elementi del Nuovo Amiga. Se vi sembra poco chiaro, sappiate che la definizione ufficiale è "contesto logico dinamico degli elementi di materia digitale".
Rinunciamoci. Per capire l'AmiVerse, bisogna averlo tra le mani. Bisogna, in altre parole, entrarci dentro.
Facciamolo insieme. Entriamo nell'AmiVerse.

Daniele Franza

SOMMARIO

Entrare nell'AmiVerse

Nel 1984 l'Amiga 1000 appare all'improvviso sulla scena di un mondo impreparato. Era talmente rivo-



luzionario che bastava usarne uno solo per pochi minuti per sentire un brivido quasi mistico nel profondo dell'anima, come se tutta la confusione e tutta la frustrazione sparissero all'improvviso e tutto diventasse chiaro.

L'Amiga 1000 era rivoluzionario perché si poneva fuori dalle convenzioni. Donava un aspetto nuovo e semplice ai problemi della tecnologia di computer, video e giochi. Prendeva i problemi, i "colli di bottiglia", le questioni e li risolveva in modo semplice ed elegante.Nel 1984 l'Amiga 1000 appare all'improvviso sulla scena di un mondo impreparato. Era talmente rivoluzionario che bastava usarne uno solo per pochi minuti per sentire un brivido quasi mistico nel profondo dell'anima, come se tutta la confusione e tutta la frustrazione sparissero all'improvviso e tutto diventasse chiaro. L'Amiga 1000 era rivoluzionario perché si poneva fuori dalle convenzioni. Donava un aspetto nuovo e semplice ai problemi della tecnologia di computer, video e giochi. Prendeva i problemi, i "colli di bottiglia", le questioni e li risolveva in modo semplice ed elegante.

Dopo più di 15 anni siamo tornati indietro al 1983, quando le tecnologie e gli approcci tradizionali dominano. Adesso i progressi avvengono per la maggior parte tramite evoluzioni: processori più veloci, schede grafiche più veloci, più memoria, sistemi operativi più belli, più utilità e funzioni. L'innovazione è ferma, perché si è investito troppo nel passato per permettere al futuro di rendere.

Eppure il futuro è là dietro l'angolo. La massa dei contenuti digitali è in crescita esponenziale, e la domanda di tali contenuti la segue da vicino. L'accesso sta diventando ubiquitario, la larga banda è diffusa. In pochi anni Internet si è trasformata da oasi per cervelloni ad un luogo dove tutti ci rechiamo per comprare, pagare, inviare lettere, parlare e giocare. Tutti vogliamo avere il nostro regno digitale



a portata di dito, disponibile ovunque, sempre e subito. Eppure non possiamo. Perché? Perché quello che desideriamo non si realizza con la tecnologia odierna.

I computer sono costosi e complicati. I computer sono frustranti. Sono stati creati per elaborare file batch archiviati secondo gerarchie rigide e usando grosse applicazioni. Praticamente la rivoluzione digitale ha travalicato il computer in cui è cresciuta. Per capire la soluzione Amiga per il futuro serve un cambio di paradigma, l'accettazione di un insieme di assiomi. Altrimenti si finirà per cercare di forzare idee tradizionali su un nuovo modello senza riuscirci.

AmiVerse

Primo, non esiste più il file. Tutti gli elementi adesso sono soltanto materia digitale, un flusso di zeri e uno. Secondo, non ci sono più applicazioni. Ci sono soltanto attività che coinvolgono produttori e consumatori di questa materia digitale. Terzo, non esiste più il sistema operativo. C'è solo un insieme di servizi prodotti dai fornitori di servizi e consumati da chi richiede i servizi. Quarto, questi servizi, produttori, consumatori e materia digitale esistono indipendentemente dal singolo dispositivo fisico.

Ora questi quattro assiomi possono sembrare strani se confrontati con i modelli e le architetture informatiche tradizionali, ma ciò è un indicatore di come la nostra visione della realtà sia stata distorta per farla rientrare nei paradigmi informatici tradizionali. Nella realtà le nostre fotografie non sono file, le nostre mele non sono file, e la nostra vita non è una directory. Acquistiamo il vino in un negozio: non è necessario avere la vigna, la cantina e la fabbrica di bottiglie per ottenere quel vino.

Gli esseri umani hanno impiegato migliaia di anni per creare ottimi modelli di produzione, localizzazione, trasformazione, organizzazione e consumo. I primi computer, a causa della loro scarsa potenza, ci hanno strettamente vincolato alla loro architettura hardware. Quei tempi sono ormai passati, eppure il mondo informatico ne è ancora pesantemente influenzato. Amiga sta per mostrare a tutti che passare oltre è la cosa migliore da fare.

Introduzione ad Ami™

Ami™ è la soluzione Amiga per il futuro mondo digitale. Ami™ è un insieme di elementi di materia digitale (binari) che produce e consuma servizi nell'ambito di un contesto logico dinamico. Tale contesto è chiamato AmiVerse™. Esso vive quasi come un mondo virtuale, dove questi elementi binari svolgono i loro compiti, scambiano messaggi tra loro, si mettono insieme, collabo-

rano gli uni con gli altri. L'utente appare egli stesso come elemento dell'AmiVerse, ma con il potere di creare, modificare e distruggere, un mago digitale se volete.
Un AmiVerse™ può vivere su un singolo hardware, come ad esempio un PC, può condividere quell'hardware con altri AmiVerse™ o può distribuirsi su una matrice di hardware.
Workstation, PC, portatili, set-top box, console per giochi, lettori DVD, smart TV e telefoni cellulari esisteranno sempre tutti, ma come ambiti hardware (collezioni di hardware considerata unitaria), non come "faccia" hardware della "moneta" informatica. Ami™ libera la percezione dell'utente e del programmatore dal substrato hardware. Gli ambiti hardware forniscono servizi a uno o più AmiVerse™, e gli AmiVerse™ domandano servizi hardware ma non fanno alcuna ipotesi sulla localizzazione, sulla qualità o quantità di questi servizi. Tutto viene negoziato e distribuito dinamicamente.



L'AmiVerse™ è un ambiente chiuso. Conosce tutto quello che sta al suo interno, è responsabile dell'ingreso di nuovi elementi e servizi, e della loro uscita, tramite l'AmiGate™ e un servizio di immigrazione. Di conseguenza esso è completamente auto-descrittivo.
Questa caratteristica descrittiva comunque si estende ben oltre il contenuto. Ami™ fa largo uso di un meccanismo semantico. L'AmiVerse™ non solo è cosciente dei suoi contenuti, ma fornisce anche un vasto insieme di risorse per descrivere quello che essi possono fare, che cosa sono e cosa richiedono. La descrizione è una caratteristica fondamentale dell'AmiVerse e viene usata come base per l'organizzazione, la localizzazione, i controllo e l'interazione. Ciò si ottiene attraverso Vocabolari e Descrizioni di Interfacciamento.
Nelle tradizionali architetture informatiche, l'organizzazione è strettamente legata all'archiviazione, la tipica gerarchia di file e directory all'interno di un singolo file system. L'AmiVerse™ ignora completamente questo modello. Presenta un mare senza struttura di elementi binari. La struttura e l'organizzazione si ottengono lanciando domande nel mare e recuperando le risposte.
Questo servizio di interrogazione (query service) è supportato dai vocabolari e dalle descrizioni di interfacciamento e utilizza il concetto di insieme per elaborare, archiviare e raggruppare. Quindi un utente può creare un insieme chiamato GIF con l'interrogazione "tutti gli elementi con contenuto di tipo gif", e un altro insieme chiamato MieiElementi con l'interrogazione "tutti gli elementi di proprietà di Timothy". Dal momento che un insieme contiene solo riferimenti, nella forma di identificativi unici di elemento chiamati AmiIDs™, un singolo elemento può appartenere a più di un insieme. Le interrogazioni possono essere statiche, dinamiche, transitorie e persistenti. Invece di qualche distinzione gerarchica arbitraria che permette solo un unico riferimento, gli utenti possono ora attribuire un significato associativo e relazionale al loro ambiente digitale.
Come siano archiviati gli elementi è un problema del servizio di archiviazione. E' irrilevante per quelli che lavorano nell'AmiVerse™. La loro preoccupazione è che quando hanno finito con qualcosa, ciò venga archiviato, e che quando vogliono usarlo di nuovo esso sia disponibile. Svincolando l'organizzazione dall'archiviazione, il servizio di archiviazione può ora dedicarsi a svolgere bene i compiti di cache intelligente di archiviazione e recupero dati, raccolta dati statistici, combinare insieme elementi, usare file system multipli, ciascuno ottimizzato per un particolare tipo di elementi (grandi, piccoli, stream, statici, dinamici, ecc.).
Non esistono più applicazioni nell'AmiVerse™. Invece gli utenti svolgono attività. Possono prendere un foglio di carta per scrivere un saggio, una e-mail o per disegnare un'immagine. Possono ascoltare musica o giocare. Possono decidere di costruire un'applicazione.
Alla fine tutte queste attività possono essere scomposte in richieste e forniture di servizi. Una tipica interazione può essere il caso di un oggetto che richiede all'AmiVerse™, attraverso il distributore di servizi (service broker) un servizio di stampa o un servizio 3D o un servizio di connessione a Internet. Il service broker allora interroga la sua lista di fornitori di servizi, valuta lo stato attuale dell'AmiVerse™ insieme ad eventuali direttive speciali e quindi fornisce la risposta, un insieme di nessuno, uno o più fornitori di servizi. L'oggetto quindi ne sceglie uno e inizia a lavorare direttamente con esso, mentre il service broker esce di scena.
Questa è solo una breve descrizione ad alto livello di Ami™, la "nuova ragazza". Come vedete è molto diversa, eppure familiare. Questo è voluto. Sfuggendo ai retaggi del passato possiamo iniziare a far funzionare l'era digitale nel modo in cui tutti si aspettano che funzioni. Quando le cose vanno nel modo in cui ti aspetti che vadano, allora si lavora nel modo in cui si dovrebbe lavorare, e la rivoluzione digitale è tutta qui. ■

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale, reperibile in http://www.amiga.com/press/zine/4-17-00/AW7.htm.
Tradotto da Francesco Zonta e revisionato da Luca Truffarelli per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.

Hyperion: pronti per il Nuovo Amiga

L'emergente casa editrice di videogiochi europea Hyperion sta investendo le sue risorse sul nuovo Amiga, impegnadosi a convertire un'intera gamma dei migliori successi per PC. La casa svolgerà un ruolo fondamentale rendendo il nuovo Amiga compatibile con OpenGL, lo standard del settore per la visualizzazione in tempo reale di sequenze grafiche in 3D.

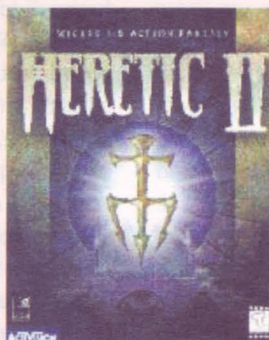


Il capo di Hyperion Ben Hermans, avvocato belga e appassionato di Amiga, ha dimostrato nello spazio di un anno che è possibile portare i migliori titoli per PC su Amiga. Per anni gli utenti Amiga hanno aspettato invano il porting dei principali titoli per PC, ma nella maggior parte dei casi essi non sono mai arrivati (Quake e Myth della Clickboom sono state le notevoli eccezioni). I produttori di giochi per PC non sembravano interessati al mercato Amiga in declino, ed erano troppo rigidi nelle loro condizioni per le licenze.

L'esperienza di Herman nelle trattative ha aiutato questa giovane società a riuscire dove altri avevano fallito, cioè nel porting dei principali titoli PC non solo su Amiga, ma anche su Linux e Mac. Il primo prodotto, Heretic II, sarà reso disponibile a breve (N.d.T.: già disponibile al momento della traduzione), ed ha già meritato i premi Amiga Format Gold Medal e AmigActive's Editor's Choice Award. Gli altri sono Sin, The Heretic Fortress, Freespace: The Great War, Worms Armageddon e Shogo. Ben dichiara: "E' nostra intenzione prendere quanti più possibile dei migliori giochi per PC del momento per i quali abbiamo la licenza e portarli in modo nativo sul nuovo Amiga".

"Al momento non stiamo pensando di sviluppare giochi completamente nuovi. Sarebbero necessari due o tre anni, e i budget sono ingenti. Lo sviluppo di videogiochi da questo punto di vista si sta muovendo nella stessa direzione delle produzioni cinematografiche! Continueremo a prendere in licenza i migliori giochi per la piattaforma PC e a portarli più velocemente possibile sulle nuove macchine Amiga."

Amiga Inc, proprio di recente, ha inviato due programmatori di Hyperion ad un corso di aggiornamento con Tao, uno dei partner strategici di Amiga che fornirà il software di base per l'ambiente Amiga. Dal loro rientro questi programmatori hanno iniziato a lavorare su un'implementazione nativa di OpenGL. Inizialmente il prodotto di Hyperion sarà basato su Mesa, un sistema 3D open source e compatibile OpenGL sviluppato su piattaforma Unix/Linux.



Ottenere una licenza OpenGL è sempre stato un compito difficile e pieno di ostacoli, a causa della gran quantità di test richiesti, dei diritti di licenza, costosi, e di una certa diffidenza da parte del proprietario, SGI. Comunque, secondo Hermans, la situazione sta migliorando.

"Silicon Graphics è diventata molto più disponibile dopo il successo clamoroso di Linux. Sembra che stiano lavorando con NVidia per un OpenGL ufficiale SGI sulla piattaforma Linux, e che stiano diventando più favorevoli verso i sistemi open source e open standard in generale." Se Amiga decidesse di ottenere una licenza OpenGL da SGI, Hyperion sarà pronta. "Se si sta realizzando MESA, il lavoro è ormai fatto al 99%", afferma.

Tutti i porting di Hyperion sono prima realizzati su Amiga da un team di tre persone, rielaborando il codice in modo che non sia più dipendente da funzioni Windows e Intel X86 - ad esempio sostituendo Microsoft Direct3D con OpenGL.

"E' un lavoro impegnativo, ma bisogna farlo", dice Ben. "Noi non abbiamo Direct3D, e non lo vogliamo!" Tecnicamente, il processo di realizzare prima la conversione su Amiga, e poi le versioni per Mac e Linux, si è dimostrato fattibile. Una volta realizzata la versione per Amiga serve soltanto un altro mese di lavoro per produrre la versione Mac.

Allora, cosa pensa Hermans delle opportunità che saranno offerte dal nuovo Amiga?

"Quasi infinite. Il problema è che in questo momento siamo limitati da hardware sorpassato. Anche le attuali schede [Amiga] PPC sono vecchie di tre anni, con "colli di bottiglia" ovunque. Potremmo partire con un Boxer PPC o con schede madri PoP."

PoP è un progetto di scheda madre di pubblico dominio basato sulla precedente Common Hardware Reference Platform (CHRP - Piattaforma Hardware Comune di Riferimento) di IBM, Apple e Motorola. "Osservando la roadmap di Motorola è evidente che le generazioni G4-G5 saranno anni-luce avanti rispetto a qualsiasi cosa AMD sarà in grado di offrire."

"Si mettano insieme alle prestazioni grafiche dei prodotti di punta del set-

tore, come ad esempio quelli di NVidia, e si otterrà una piattaforma estremamente potente. La conseguenza del nuovo Virtual Processor di Amiga rende quasi irrilevante i tipo di hardware usato", dice Hermans. "Il vantaggio è che se si compila qualcosa per il nuovo Amiga su scheda madre PoP, funzionerà anche su X86 o qualunque piattaforma Amiga decida di supportare. Tutto il codice verrà compilato su un processore virtuale, che non esiste, e il risultato è una tecnologia completamente indipendente dalla piattaforma. Ciò è stupendo, perché se ad esempio sorgessero problemi all'IBM, e decidessero di fermare lo sviluppo del PPC, non si sarebbe vincolati ad uno specifico codice-oggetto o ad altro. Si potrebbe dire: va bene, usiamo qualcos'altro! Ciò, e l'altissima velocità di esecuzione di Java, sono i principali vantaggi."



Grazie anche al contratto stipulato con Monolith, Hyperion ha accumulato una considerevole esperienza su uno dei più avanzati (se non il più avanzato) motori grafici 3D del momento, LithTech. Questo motore attualmente è all'apice del successo (sarebbe sta andando alla massima velocità-overdrive), essendo stato licenziato a Fox Interactive, 3DO, Interplay e altri.

"Stiamo portanto questo motore sui sistemi Amiga attuali e quelli nuovi, e ciò renderà possibile per noi effettuare la conversione di tutto quanto basato su questo motore in tempi ristretti, forse due settimane", afferma Hermans. "Abbiamo anche convertito Heretic II, il che significa che abbiamo un'ottima conosceza del motore di Quake II, e ciò implica che possiamo ottenere la licenza per giochi che usano quel motore e convertirli nel giro di settimane anziché mesi."

"Le nostre ottime relazioni con i produttori di giochi ci permetterebbero di avere la licenza prima dell'uscita del gioco sul mercato, e una settimana o due dopo il lancio della versione PC noi possiamo averlo anche sulla nuova piattaforma", dice Hermans. "Questa è la ragione per cui ci stiamo concentrando su determinati motori, perché avendo quelle conoscenze si può agire molto velocemente.

Lo dimostreremo nel secondo trimestre di quest'anno, quando avremo alcuni giochi della Monolith e siamo certi saranno resi disponibili [su Amiga, Mac e Linux] quasi simultaneamente alla versione per PC."

Hermans si riferisce al porting su Amiga classic, ma puntualizza che non c'è alcuna ragione per cui lo stesso procedimento non possa essere usato per i nuovi Amiga non appena questi saranno disponibili.

L'approccio proattivo di Hyperion nel prepararsi all'avvento del nuovo Amiga è ciò che Amiga cerca in un partner. Questo tipo di impegno per il futuro sarà redditizio per le compagnie che comprendono le possibilità del nuovo Amiga. Hyperion certamente si prospetta un brillante futuro insieme al nuovo Amiga

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale, reperibile in http://www.amiga.com/press/zine/6-3-00/AW2.2.htm.
Tradotto da Francesco Zonta e revisionato da Luca Truffarelli per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.

I gruppi di utenti Amiga

Quando Bill McEwen acquistò Amiga dalla Gateway l'anno scorso, disse che la ragione principale che lo spinse a farlo era stata la comunità Amiga. Ad ogni modo, quella comunità sarebbe risultata molto meno preziosa se non fosse stato per gli sforzi dei gruppi di utenti sparsi in tutto il mondo. Questi gruppi di utenza mondiali hanno realizzato grandi cose negli ultimi anni, e sono una tra le più importanti ragioni per cui Amiga continua tutt'ora a vivere.

Sebbene il numero dei gruppi di utenti sia crollato, ciò non significa che l'esperienza di tali gruppi sia vacillata. Alcune delle cose fatte dai gruppi di utenti ha innalzato l'esperienza Amiga in una comunità già saldamente unita. I gruppi di utenti hanno riempito gli spazi vuoti lasciati dietro dalla comunità PC di massa. Per esempio: Gateway Amiga sponsorizza ogni anno una fiera Amiga a St. Louis. Amiga Atlanta è nota per la sua opera di beneficenza con le Special Olympics. SEAL, del Regno Unito, mette insieme una rivista molto bella, come fanno i gruppi francesi AFLE e TRIPLE A. NCAUG ha sponsorizzato la blimp-cam (NdT: una telecamera montata su un dirigibile e puntata verso il suolo) ed

il servizio IRC in varie manifestazioni. E il gruppo virtuale internazionale Team AMIGA è un autentico supporto per tutti i clienti e utenti Amiga. Nessun'altra piattaforma può vantare gruppi di utenti così coinvolti e così responsabili nel mantenerne la vitalità.



Quindi, cosa ci vuole per rendere la partecipazione in un gruppo un'esperienza piacevole? In realtà non molto. C'è solo bisogno di una pianificazione intelligente e di un minimo di organizzazione per far andare avanti le cose. C'è molta gente desiderosa di conoscere i programmi e i dispositivi hardware più recenti, di avere una risposta alle loro domande, o di discutere con gente che la pensa come loro. E la buona notizia è che non si deve necessariamente fare tutto da soli. Ci sono molte altre compagnie, risorse e gruppi di utenti che stanno solo aspettando l'occasione giusta per rendersi utili; ma, per procedere con ordine, per prima cosa occupiamoci delle formalità.

L'organizzazione

I gruppi di utenti Amiga variano in grandezza ed organizzazione. Alcuni dei gruppi più piccoli hanno 10 o anche meno membri, mentre alcuni di quelli più grandi (particolarmente quelli in Europa) hanno centinaia di membri. Alcuni gruppi di utenti non hanno uno statuto formale al momento, mentre altri hanno ottenuto il riconoscimento ufficiale di organizzazione no-profit dai loro governi locali.

Dopo che un gruppo ha deciso se organizzarsi ufficialmente oppure no, ed ha eletto o nominato alcuni dirigenti chiave (Presidente, Tesoriere, ecc.), deve trovare un posto per incontrarsi e per discutere. Se il gruppo è piccolo, allora la casa di uno qualsiasi dei membri sarà sufficiente per una riunione. Questa può essere una simpatica soluzione. Non solo ci sarà l'accesso ad un'Amiga per trattare i temi dell'assemblea, ma non si dovranno neanche usare i fondi del gruppo per affittare una sala. Comunque, ci dovrebbero essere vari centri comunitari, scuole, biblioteche, uffici e università che hanno sale da offrire gratis o dietro un piccolo compenso.

Spargere la voce riguardo un nuovo gruppo non dovrebbe essere difficile nell'era di Internet. Mettere in piedi un sito e registrarlo con alcuni dei numerosi motori di ricerca di Internet è un grande extra. Mettere annunci nei forum dedicati ad Amiga e nei newsgroup è un altro buon metodo per farsi pubblicità. In molte località ci sono pubblicazioni gratuite sui computer come Computer User, che gratuitamente fa una lista dei gruppi di quelle zone. Infine, molte compagnie di comunicazione via cavo e stazioni radio offrono gratuitamente un po' di tempo da sfruttare a proprio piacimento e dal quale si può trarne vantaggio per promuovere un gruppo non commerciale.



Dopo che il gruppo è del tutto organizzato e pronto per cominciare, il prossimo compito è di considerare i temi delle riunioni e le attività che il gruppo intraprenderà. Non è che tutte le assemblee debbano essere un elaborato evento multimediale, ma un po' di progettazione può rendere l'esperienza migliore per tutti.

Le attività di gruppo

Mentre le offerte di hardware e software per l'Amiga classico sono un po' scarse in questo momento, ci sono ancora molti rilasci (commerciali e shareware) per i quali gli utenti sarebbero interessati ad assistere ad una loro dimostrazione in una riunione. Naturalmente, quando il nuovo Amiga verrà rilasciato, ci sarà una grandissima attenzione riposta nei nuovi prodotti. Un altro grande settore per l'Amiga è il networking (NdT: tutto ciò che riguarda le reti di computer). Trattando la possibilità di creare una rete fra Amiga, PC e Mac ed altri temi che riguardano diverse piattaforme, si può aiutare la gente a trovare un valore aggiunto nell'usare i loro Amiga. Presentando tutorial per le applicazioni, come PageStream, ImageFX, Wordworth, Imagine, Tornado, ecc., o mostrando piccoli suggerimenti su come installare una scheda grafica o altro hardware, si conserverà sicuramente l'interesse dei membri. Naturalmente, giocare con gli ultimi giochi usciti è sempre una buona scelta per un'assemblea.

Riunioni speciali ed occasionali possono aiutare lo stesso a tenere alto il morale ed il numero dei partecipanti. Incontri di scambio e tavolate annuali spezzano la normale routine. Gli incontri di scambio possono aiutare anche a mettere insieme un po' di denaro e a diminuire il disordine negli armadi, e le tavolate sono sempre un piacere per la gente. Per esempio, una volta all'anno i membri del

National Capital Amiga Users group si recano alla Software Hut in Filadelfia e trascorrono una piacevole giornata mangiando, divertendosi, e beneficiando di sconti speciali. Molti rivenditori Amiga sono più che felici di partecipare a questo di tipo di eventi con i gruppi di utenti.

Chiunque conosca Lamar Morgan ed il gruppo di utenza Amiga Atlanta, comprende il grande lavoro che essi hanno svolto nel supportare le Special Olympics. Quando IBM abbandonò il suo supporto per le Special Olympics, Morgan vide l'opportunità di incrementare l'esposizione di Amiga per una buona causa.

Grazie agli sforzi di Lamar Morgan, Amiga adesso è la piattaforma esclusiva delle Special Olympics di Atlanta. Questo è un qualcosa che la maggioranza dei gruppi può realizzare. Morgan invita tutti i gruppi di utenti Amiga a vedere come essi possono partecipare con i loro organizzatori locali.

Ma non finisce qui. Tramite il duro lavoro del gruppo Amiga Atlanta ed il coinvolgimento con le Special Olympics, Sprint offrirà adesso a tutti i gruppi Amiga negli USA, l'utilizzo gratuito dei loro speciali account per conferenze a lunga distanza. Lamar spera che un giorno un gran numero di gruppi Amiga si collegheranno in un ampio meeting usando questo speciale account.

I gruppi della prossima generazione

Con i nuovi Amiga in dirittura di arrivo, è ora di iniziare a pianificare un nuovo gruppo o di adattarne uno attuale per la prossima generazione. Fino ad allora, ci sono molte cose che si potrebbero fare per convogliare la passione negli incontri. Sia che il gruppo si riunisca in un picnic chiacchierando su Amiga, recensisca i software più nuovi, o partecipi ad un evento locale di carattere sociale, l'esperienza può comunque risultare piacevole per l'intero gruppo di utenti.

Non importa la dimensione del gruppo col quale si sta lavorando, il primo luogo che si dovrebbe visitare per ottenere informazioni su come far funzionare un gruppo di utenti è l'User Group Network, o UGN (http://ugn.amiga.org/). L'UGN fornisce informazioni vitali per tutti i gruppi Amiga. Una ricerca dall'home-page di Amiga.org (http://amiga.org/) sui gruppi di utenti produrrà una lista completa di tutti i gruppi Amiga sparsi per il mondo. In aggiunta alla notevole mole di dati sui gruppi, si possono trovare approfondite informazioni di supporto su Amiga, sempre nel sito di Amiga.org.

Se si vuole che Amiga faccia pubblicità nella newsletter di un gruppo, oppure che sponsorizzi una squadra sportiva locale, si può contattare Kari all'indirizzo email kari@amiga.com. Amiga inoltre sarebbe lieta di ricevere suggerimenti o commenti sulle attività ed eventi dei gruppi, sempre allo stesso indirizzo. ■

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale, reperibile inhttp://www.amiga.com/press/zine/6-3-00/AW2.3.htm.
Tradotto da Angelo Theodorou per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.
Amiga è un marchio registrato di Amiga Inc.

Notizie dal vertice

Buongiorno a tutti, mi chiamoVince Pfeifer, e sono il Vice Presidente delle Attività Amiga.

Nel momento in cui ho iniziato a scrivere questo articolo, mi sono reso conto che sei mesi fa ho assistito all'evento di una nascita: ho avuto il mio primo figlio, un bel maschietto. Ed ora, con Amiga, ho la possibilità di assistere ad un'altra nascita. Comunque, non ho intenzione di annoiarvi parlandovi del mio bambino, ma cercherò di illustrarvi il lavoro che stiamo svolgendo qui in Amiga.

Nove mesi fa, quando Bill McEwen mi chiese quali erano le mie considerazioni su ciò che Amiga doveva fare, fui piuttosto scettico. Non afferravo il concetto di una singola applicazione che utilizza lo stesso codice per funzionare su diverse piattaforme.

Io vedevo Java, e le sfide che si preparava ad affrontare, come diverse versioni della Java Virtual Machine adatte alle varie piattaforme, che quindi richiedevano delle modifiche al codice delle applicazioni per far sì che queste funzionassero correttamente. Pensavo anche alla grande potenza che i computer dovevano avere per far funzionare i programmi in codice Java.

Mi veniva in mente una montagna di problemi tecnici che avrebbero ostacolato la visione del Nuovo Amiga che aveva Bill.

A quei tempi, il progetto Amiga era tutto un lavoro in corso, non ancora pienamente sviluppato o facilmente rappresentabile. Io non riuscivo a comprendere la tecnologia alla base del progetto e le sue potenzialità. E più di ogni altra cosa, non ero a conoscenza di quella comunità così tenacemente fedele ad Amiga, che popola il mondo dei computer.

Capirete quindi che sono un pagano di certi concetti. Sebbene io abbia

posseduto da ragazzo computer Commodore ed Atari, la mia prima vera potente macchina è stato un clone IBM PC della metà degli anni '80. Per 12 anni, ho venduto, supportato, sviluppato, progettato e gestito hardware o software per MS-DOS, Windows o sistemi Novell Netware.

Mi viene da sorridere pensando agli utenti Apple Macintosh ed ai loro prodotti che non hanno mai raggiunto i numeri che realizza la controparte PC, e che di solito richiedono un notevole impegno economico per aggiornare i loro sistemi. In tutta onestà, la Commodore non ha mai commercializzato i propri sistemi in maniera così attraente da convincere le società per cui ho lavorato ad investire nella vendita di prodotti per la loro piattaforma. Io sono stato (e lo sono tutt'ora) un prodotto del mercato informatico mondiale di massa.



Realizzo prodotti per piattaforme che possono contare su una vasta base di utenti, in modo da avere una linea produttiva che non richieda uno sforzo economico irrealistico per la compagnia.

Queste considerazioni mi riportano alla montagna di problemi che mi era venuta in mente quando Bill mi aveva parlato dei suoi programmi. Se il nuovo computer Amiga fosse stato ricreato sulla base dei vecchi modelli, Amiga Inc vivrebbe ora dei tempi duri. Creare un nuovo sistema operativo è stato abbastanza difficile, ma produrre una nuova linea hardware, da inserire nell'attuale mercato, che utilizzi un tale SO, è sembrato un ostacolo insormontabile per una compagnia non ancora affermata. Se, invece, il nuovo sistema operativo funzionasse su X86, PPC e le altre piattaforme hardware attualmente disponibili e se richiedesse dei dispositivi informatici piccoli, non molto potenti, e se questi fossero in grado di comunicare l'uno con l'altro, allora, tutto questo offrirebbe davvero delle reali opportunità.

Ed è qui che inizia l'esaltazione. Quando sei in grado di costruire un sistema come quello che Amiga Inc sta progettando, si aprono davanti ai tuoi occhi dei nuovi entusiasmanti scenari informatici.

Durante lo scorso anno ci sono state diverse compagnie che hanno offerto nuove soluzioni per l'home-networking attraverso le linee telefoniche, dispositivi elettrici ed altri metodi di connessione in rete non convenzionali. Come mai? Perché gli utenti vogliono e richiedono sempre di più la possibilità di condividere dati e periferiche tra più PC. Amiga sta per andare oltre a tutto ciò.

Al momento non posso rivelarvi tutti i nostri progetti, ma posso dirvi che entro due anni Amiga sarà considerata come un precursore nel trattamento digitale dei dati personali. Come comunità, il nostro successo dipenderà dalla capacità di tutti noi di creare contenuti di qualità per i diversi dispositivi Amiga che saranno disponibili per il mercato. E giudicando dagli sforzi sostenuti nel passato dalla comunità per produrre contenuti di qualità, credo che saremo tutti destinati ad avere un ottimo successo.

Buona fortuna a tutti noi. 

Per gentile concessione di Amiga Inc, detentrice dei diritti sul testo originale, reperibile in http://www.amiga.com/press/zine/6-3-00/AW2.1.htm.
Tradotto da Fabio Ferricioli per Quantum Leap.
Revisione e adattamento per Amiga Life di Daniele Franza.
Amiga è un marchio registrato da Amiga Inc.
m

> "Quando puoi realizzare un sistema come quello che Amiga sta progettando si aprono davanti ai tuoi occhi dei nuovi entusiasmanti scenari informatici"

Olidata DAV310

di Alessandro Gerelli

In questo preciso istante molti di voi si staranno chiedendo cosa abbia a che fare Olidata (produttore di PC) con il nostro Amiga; per fortuna nulla! Però quello che stiamo per presentare è il primo accessorio di questo tipo che appare sul mercato italiano, e renderà felici anche molti utenti Amiga.



Sveliamo subito il mistero (beh, vedendo le foto forse lo immaginate già); l'oggetto di questa recensione è un lettore portatile di CD audio, con la particolarità estremamente interessante di poter leggere CD in formato ISO9660 contenenti MP3 e VideoCD.

L'oggetto è di sicuro interesse soprattutto per gli utenti Amiga, in quanto fino ad ora i lettori portatili di MP3 si potevano collegare solo ai PC con Windows (per poter caricare nel lettore i file audio era necessario utilizzare la porta parallela bidirezionale o la porta USB e il relativo programma proprietario).

Con questo nuovo apparecchio, invece, è sufficiente creare un CD in formato ISO9660 ed inserirlo nel lettore per poter ascoltare la nostra musica preferita anche fuori casa; questo significa un notevole risparmio di tempo (a creare un CD, anche di 600 Mbyte, ci si mette poco più di 15 minuti con un masterizzatore 4x; nello stesso tempo, con i "vecchi" lettori portatili collegati alla parallela, si potevano caricare al massimo 32/64 Mbyte di dati) e di denaro (un CD gold costa ormai poco più di mille lire, contro le circa 200 mila lire di una memoria da 32 Mbyte per i lettori portatili di vecchio tipo).



Primo piano del lettore: si notino le scritte VCD, MP3, ESP.

Confezione e installazione

Il lettore è venduto in una simpatica confezione color arancione (è impossibile non vederlo in una vetrina di un negozio!) e non lascia spazio a dubbi; "Lettore CD portatile MP3 e VCD" è la scritta che appare su ogni lato della scatola.

Olidata®

www.olidata.it

La schermata visualizzata all'accensione.

All'interno troviamo il lettore, di forma e colore accattivante, un alimentatore per rete elettrica (indispensabile per ricaricare la batteria al litio di cui è dotato per il funzionamento "fuori casa"), un telecomando a raggi infrarossi, auricolari, due cavi, manuali e garanzia; ci accorgiamo quindi che non è un "normale" lettore CD, se non altro per la presenza del telecomando e di un cavo video.

Il lettore è fornito con la batteria al litio già inserita e, se carica, si potrà utilizzare da subito; altrimenti dovrà essere collegato alla rete elettrica e lasciato sotto carica per almeno 8 ore (se non utilizzato; un po' di più se viene anche usato): la batteria, anche per le volte successive alla prima, sarà caricata automaticamente dal lettore solo se sotto una certa soglia, quindi il LED rosso di charge si illuminerà solo quando necessario (essendo, tra l'altro, una batteria al litio non incorreremo nello spiacevole inconveniente dell'effetto memoria, tipico delle batterie al Nichel-Cadmio e, un po' meno, per quelle NiMH).



La batteria estratta dal telecomando.

Sulla parte superiore, assieme al led di ricarica batteria e al display LCD, sono presenti i soliti pulsanti di un lettore di CD audio; open (per aprire lo sportellino e accedere al vano dove inserire i CD), mode (per la selezione delle varie modalità di play), skip (avanti indietro di una canzone), volume, play/pause (pulsante che serve anche come accensione) e stop (che viene utilizzato anche per spegnere il lettore se tenuto premuto per un paio di secondi).

Sul retro troviamo la presa di alimentazione per l'alimentatore esterno, mentre sul lato destro sono presenti le due prese per l'uscita audio (da collegare ad un eventuale impianto HiFi o alle cuffie) e video (da collegare all'ingresso composito del nostro TV/videoregistratore) e il pulsante di hold (per bloccare tutti i tasti); sul lato frontale c'è il ricevitore per il telecomando e il pulsante di bass on (per esaltare i toni bassi).



Il telecomando.

Per finire, un adesivo sullo sportellino che cela i CD inseriti nel lettore, ci segnala che ci troviamo di fronte ad un lettore di MP3 (con supporto della funzione ESP), compatibile VCD (VideoCD) ed in grado di leggere i CD Silver (commerciali), CD Gold (masterizzati) e CDRW (riscrivibili); tutto a beneficio del cliente (penso immaginiate quanto sia comodo crearsi le proprie compilation su CD riscrivibili, siano essi CD audio o MP3, e cancellarli quando ci saremo annoiati di... ascoltare la solita musica!).



Particolare del lato frontale.

Utilizzo

Con un lettore che promette tutte queste funzionalità, la prima cosa che mi sono chiesto è stata: "Ma leggerà ancora i vecchi CD audio?" e così ho provato immediatamente con normalissimi CD audio, sia commerciali che gold; la risposta è stata ovviamente positiva. Anzi, ho immediatamente testato anche la possibilità di leggere i riscrivibili, dato che pur avendo un altro lettore portatile e un impianto HiFi "vecchiotto" non mi era mai stato possibile creare compilation di CD audio su CDRW (riscrivibili) in quanto i lettori non erano in grado di leggerli; la prova ha dato esito positivo anche in questo caso, sia masterizzando i riscrivibili alla massima velocità sia utilizzando diverse marche di CDRW (Yamaha, Sony, Verbatim, Princo; il test è stato effettuato con un masterizzatore Yamaha 4416S).

Una volta inserito il CD, il lettore riconosce il formato (CD audio, MP3, VCD) e si comporta di conseguenza; nel caso sia collegato al televisore, sulla schermata bianca con la scritta Olidata apparirà il tipo di CD riconosciuto e inizierà a mostrare la prima traccia video o a suonare il primo brano CDDA o MP3. Come lettore di CD audio si comporta egregiamente, anche se la prima impressione è stata deludente; infatti, utilizzandolo durante una corsa a piedi, mostrava segni di "cedimento" nel senso che ogni tanto la traccia suonata saltava: leggendo meglio il manuale (di sole 20 pagine in formato A5, veramente troppo poche per spiegare tutte le funzioni!) si scopre che la funzione ESP (ovvero l'anti-shocking) è da attivare a mano tramite il pulsate Digest del telecomando o tramite un paio di passaggi sui pulsanti presenti sul lettore stesso. Una volta attivata, la funzione rimane abilitata; non è attiva di default in quanto, probabilmente, consuma più velocemente la batteria (quando la funzione ESP è attiva il CD gira molto più velocemente del solito e fortunatamente non ci sono più salti di traccia accidentali a causa dei movimenti bruschi).

Come in ogni lettore che si rispetti, è possibile eseguire un play ciclico di tutte le tracce, una scelta casuale delle stesse e la ripetizione di una singola traccia; manca

solo la funzione di intro (ovvero il play di 5 secondi di ogni singolo brano); in compenso, grazie al telecomando, è comodo saltare da un brano all'altro digitando semplicemente il numero di traccia (e non i tasti di skip come al solito).

MP3 e VideoCD

Ma veniamo al pezzo forte del lettore; gli MP3 e i VideoCD. Gli MP3 sono noti anche agli utenti Amiga perché sono stati un po' croce e delizia degli ultimi anni; delizia perché un file audio MP3 di circa 5 Mbyte contiene un'intera canzone (contro i normali 40/50 Mbyte del formato grezzo), croce perché per poterli suonare ad un livello di qualità decente anche uno 040 a 40 MHz a volte "arranca": ci vuole minimo uno 060 o un PPC se non si vuole lasciare Amiga a suonare il brano senza poterlo utilizzare per altre operazioni (addio multi-tasking!). Il DAV310 ci permette di suonare MP3 creati con bit-rate da 32 a 192 Kbit/s, e supporta anche quelli in formato VBR (ovvero con bit rate variabile); la comodità di questo apparecchio sta proprio nel fatto che non dobbiamo riconvertire gli MP3 in CDDA per poterli portare con noi: ci basta inserire nel lettore il o i CD che probabilmente già possediamo e lui farà il resto. Al riconoscimento di un CD di MP3 (quindi in formato ISO9660, con eventuali estensioni RockRidge o Joliet), partirà una ricerca di tutti i file con l'estensione .mp3; tale operazione richiederà qualche secondo mentre il display LCD visualizzerà quanti brani sono stati trovati di volta in volta (l'indice di un CD contenente 180 brani è stato creato nel giro di 4 secondi più il tempo iniziale di altri 5 secondi necessari al lettore per "capire" se si tratta di un CD silver, gold o riscrivibile, e il tipo di formato, CD audio, MP3 o VideoCD).

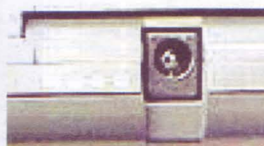


Collegamenti audio e video.

E' possibile sistemare i brani in sottocartelle (maggiori sono le sottocartelle, maggiore sarà il tempo richiesto all'inizio per creare l'indice delle tracce), in modo da suddividere le canzoni per genere musicale; durante l'ascolto di un CD di MP3, la funzione anti-shock è attiva e non è disattivabile, mentre è possibile disattivare la funzione di energy saving: la prima cosa che si nota nel play di MP3, infatti, è l'intermittenza di circa 20 secondi con cui il CD viene fatto girare, probabilmente per allungare la durata della batteria (se si disattiva l'energy saving, il CD ruota costantemente).

La qualità del suono è buona (fatta eccezione per alcuni MP3 che probabilmente erano stati creati male ed in cui era presente un sibilo) ma non ottima; mettendo in pausa il lettore, o abbassando il volume a zero, si sente un leggero fruscio di sottofondo, accentuato se si utilizzano gli auricolari dati in dotazione. Per ciò che riguarda i VideoCD, il lettore si comporta bene; non avendo a disposizione un VideoCD commerciale, ho creato dei VideoCD ad hoc in modo casalingo, utilizzando il software Nero (anche su Amiga sarà possibile creare VCD tramite una delle prossime release di MakeCD).

Il lettore supporta i VideoCD (CDI secondo Philips) sia nello standard VCD 1.0 che 2.0; un filmato di questo tipo è compresso in MPEG 1 (in variante VCD) con audio a 44 KHz, 16 bit, stereo compresso in MPEG layer II a 224 kbit/s e risoluzione di schermo di 352x288 a 25 fotogrammi/s; nonostante la risoluzione in pixel possa sembrare poca, vi posso assicurare che la visualizzazione di un filmato di prova su un televisore di 28 pollici non era dissimile dallo stesso inciso su cassetta VHS.


Presa per alimentatore esterno.

Essendo il filmato in digitale e su un CD (invece che nastro) abbiamo a disposizione alcune funzioni che è impossibile trovare sui normali videoregistratori: la funzione di pausa, per esempio, non teme confronti (soprattutto per ciò che riguarda videoregistratori con fermo immagine non digitale), mentre è possibile saltare direttamente ad una particolare scena del nostro filmato in una frazione di secondo. Tramite telecomando, infatti, è disponibile la funzione digest che divide lo schermo in 9 parti e mostra in ciascuna una parte di filmato ad intervalli di tempo diversi; ogni singolo riquadro si animerà per circa 10 secondi, mostrandoci il filmato relativo, e con una semplice pressione sul relativo numero del telecomando ci sposteremo in quella zona del filmato. Ma non solo; disponibile anche mentre ascoltiamo un CD audio, possiamo scegliere di saltare direttamente ad un determinato minuto/secondo dall'inizio del CD. Per concludere, possiamo anche rallentare il filmato di un mezzo, un quarto e un ottavo, eseguire un movimento di un fotogramma per volta (e qui si parla veramente di un solo fotogramma per volta!), selezionare la modalità PAL o NTSC (ovviamente anche il vostro televisore dovrà supportarla, altrimenti vedrete solo immagini in bianco e nero o traballanti) e scegliere solo il canale audio destro o sinistro (e sui VCD in formato Karaoke scegliere la lingua delle scritte).

Conclusioni

L'Olidata DAV310 è indubbiamente un lettore dalle caratteristiche interessanti; ha qualche difettuccio di gioventù (leggero fruscio di sottofondo nell'ascolto dei CD audio e Mp3, non sempre immediato nella risposta ai comandi, soprattutto mentre si ascoltano MP3 con energy saving attivo) ma il giudizio è sicuramente buono; sarebbe stato interessante se, nell'ascolto dei CD MP3, venisse visualizzato sul display il nome della canzone, ma non possiamo pretendere troppo da questa prima versione del lettore.

Sul mercato esistono anche altri lettori identici a questo (come forma e funzionalità), prodotti da Napa e Waitec, ma hanno un costo che sfiora quasi il doppio del "nazionale" Olidata; vi consiglio quindi questa marca perché ha un costo nettamente inferiore agli altri due. ■

Scheda prodotto

Olidata DAV310
Produttore: Olidata spa – http://www.olidata.it
Distributore: negozi di informatica, ipermercati, siti online (www.chl.it)
Prezzo: 399.000 di listino; in offerta o online circa 300.000

Tutorial

Il flusso di lavoro nel DTP

di Maurizio Bonomi

In questo tutorial cerchiamo di affrontare un argomento importante per chi fa grafica DTP con il proprio computer.
La metodologia di lavoro nel settore DTP è estremamente importante proprio perché le variabili in gioco sono tante. Scopo di queste poche pagine è dare un idea e una sottile linea guida su come affrontare efficacemente la progettazione e la realizzazione di un lavoro di grafica DTP.



ArtEffect: lo si usa per le correzioni cromatiche e per l'aggiunta di eventuali effetti.

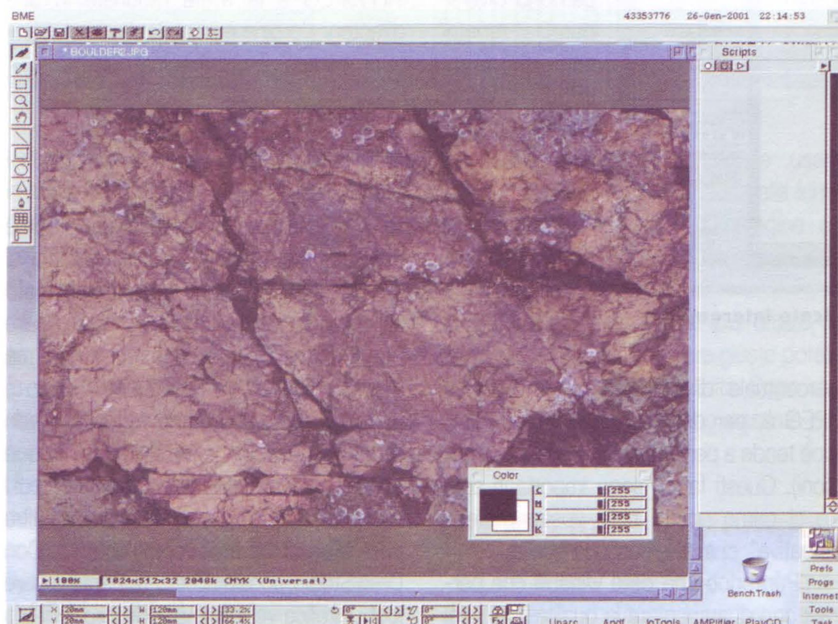
Amiga non è proprio quello che si dice "la piattaforma ideale per il DTP", ma è comunque possibile arrangiarsi senza tanti "sgambetti". Purtroppo i programmi non sono molti, e quei pochi mancano di alcune funzioni fondamentali. Niente comunque ci impedisce di affrontare un mondo poco frequentato da Amiga con efficacia e professionalità. Ma vediamo come e con quali programmi...

Prima fase: la progettazione

E' la fase più importante ed è quello dove il computer interviene in maniera "marginale". In qualsiasi realizzazione grafica è necessaria la redazione di una serie di bozzetti e di layout, per poter organizzare e concretizzare le nostre idee. Purtroppo sarebbe meglio che questa operazione avvenisse nella maniera più tradizionale, ovverosia con matita e foglio di carta... Il computer non ci permette di esprimere ciò che il nostro cervello "crea" mentre la nostra mano è comunque lo strumento più diretto con cui il nostro cervello comunica con l'esterno! Se pensate di fare qualcosa di colorato sarebbe bene procurarsi dei PANTONE (pennarelli a base d'alcool) per poter sperimentare sia gli accostamenti che le eventuali sfumature di colore... Se avete intenzione di inserire delle immagini è consigliabile procurarsi uno di quei cataloghi di immagini "free royalties" (come quelli di Zefa o di Stock Photography), ove ci si può fare un idea di cosa inserire o meno. La raccolta del materiale iconografico è assai importante, perché spesso le immagini riescono a comunicare molto più delle parole!

La redazioni di eventuali testi deve essere studiata in questa fase, perché è strettamente legata alla struttura del lavoro. Nel caso di pubblicità e/o redazionali lo studio dello slogan deve avvenire come ultima operazione in quanto lo slogan è diretta conseguenza dell'immagine e non

l'opposto. Anche la scelta dei caratteri può essere rimandata, anche perché credo che pochi di voi siano in possesso di un esauriente catalogo "stampato" di Font, e quindi si possono solo basare sull'improvvisazione a lavoro iniziato (in parole povere: a video).



BME, un ottimo tool di supporto alla grafica DTP.

Fatto questo si può passare alla fase della creazione del cosidetto "rough", ovvero qualcosa di poco definitivo ma che comincia ad avvicinarsi al modello finale. Il rough si può fare con il computer.

Prima di passare all'impaginazione bisogna però fare un inventario di cosa vogliamo inserire nel nostro lavoro ed eventualmente cominciare a preparare il materiale "esterno"; immagini, loghi e testi.

Seconda fase: la preparazione

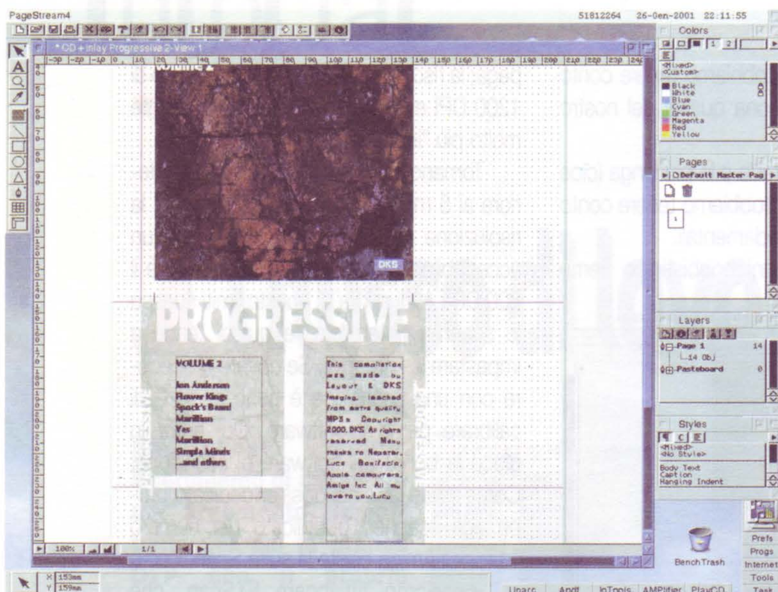
La ricerca delle immagini e del materiale grafico/decorativo è la fase, a mio avviso, più divertente e creativa. Il processo di preparazione di questo materiale può essere di due tipi: interamente digitale (con reperimento di immagini già scansite, come vi dicevo prima) oppure con acquisizione di materiale analogico. Ma vediamo nella pratica cosa dobbiamo tenere conto per garantirci la buona qualità del nostro lavoro.

Se la nostra strada è la più lunga (cioè con l'acquisizione) dobbiamo tenere conto di queste regole fondamentali.

Gli scanner piani hobbistici o semiprofessionali hanno raggiunto una qualità che potrei definire al massimo "passabile". Niente a che vedere con le immagini provenienti da scanner rotativi o da quelli cosidetti X-Y. Negli scanner rotativi le immagini prodotto sono al massimo 600 dpi, ma la lettura del laser avviene in maniera molto particolare. Mentre gli scanner piani leggono una striscia di pixel sull'asse orizzontale muovendosi verticalmente, gli scanner rotativi leggono un pixel alla volta tramite un cannone laser ad alta precisione. In questa maniera, tramite questo tipo di scanner, è possibile ottenere risoluzioni REALI (e non tramite interpolazione) di 2540 DPI. Gli scanner X-Y sono una "via di mezzo" tra quelli rotativi e quelli piani. Hanno un piano d'appoggio orizzontale ma posseggono comunque un sistema che gli permette di leggere un pixel alla volta senza l'ausilio di costosi meccanismi rotativi. Questa mancanza comunque si paga; la risoluzione REALE solitamente è di 1200 DPI e le immagini sono sicuramente molto più "impastate".

Tornando agli scanner dal costo inferiore ai 5 milioni (cioè quelli "per casa"), la risoluzione che permette di ottenere un accettabile rapporto di qualità/velocità è il 600 DPI. Al di sopra di questo limiti spesso lo scanner "interpreta" e quindi tende a impastare le immagini. Se dovete procedere con una scansione è bene cercare di calibrare prima il software. Qui entra in gioco la bontà del software di scansione. Come avete letto nel dossier dedicato propri agli scanner, pubblicato nel numero 117, per Amiga esiste la suite ScanQuix, a cui possiamo affiancare FXScan, che aggiunge una buona interfaccia grafica e un'ottima fornitura di effetti e controlli. La calibrazione avviene come quella per il monitor; una lettura preliminare dell'immagine, verifica della qualità (tramite un controllo del rapporto luci-mezzitoni-ombre), regolazione dei parametri di scansione, seconda lettura dell'immagine. Questo processo lo si può ripetere fino a che il risultato non assomiglia il più possibile all'originale. Per la scansione vi consiglio (come dicevo poc'anzi) una risoluzione massima di 600 DPI anche se i 300 sono già più che ottimi. Se decidete di usare la stessa immagine più volte e in formati diversi vi consiglio di preparare sempre il formato più grande. Quest'ultimo suggerimento sembrerebbe scontato, ma vi posso assicurare che nel mio mestiere ho visto errori ben più banali di questo. L'interpolazione che i programmi di impaginazione usano per ingrandire le immagini crea sempre degli effetti indesiderati, invisibili a video, macroscopici in stampa.

Una volta scannerizzata l'immagine la si deve preparare per l'impaginazione. Qui entrano in gioco anche quelli che hanno già il materiale in forma digitale. Se vogliamo essere pignoli dobbiamo dire che il software amiga ideale per questo genere di operazioni non esiste. I migliori software sono solo due, e comunque mancano di molte funzioni estremamente importanti: uno è ImageFX 4 e l'altro è ArtEffect 4. Il


PageStream in azione. E' l'unico software Amiga dedicato interamente al DTP.

primo soffre di qualche inchiodo di troppo, mentre il secondo ha qualche problema nella gestione dei DPI. Con ImageFX possiamo intervenire sulla cromia (la colorazione) dell'immagine tramite un solo controllo: il bilanciamento. Con ArtEffect vi sono molte più possibilità per il controllo e la modifica della cromia di un'immagine. Per contro ImageFX ha un'ottima "bacchetta magica", che permette di isolare particolari aree cromatiche, mentre ArtEffect in fatto di selezione cromatica è un po' confusionario.

Insomma, prendiamo un po' di quello e po' di quell'altro, e se possediamo entrambi i programmi possiamo cavarcela in maniera soddisfacente.

Le immagini prodotte e/o modificate da uno di questi programmi devono essere salvate in formato ideale per il DTP. Il mio consiglio è sempre quello di preferire i formati non-compressi a quelli codificati; in questo caso il TIFF (acronimo di Tagged Interchange File Format) è la migliore soluzione. Nel caso ci si trovi in una situazione di penuria di spazio va bene anche il JPEG con una compressione massima del 95%. Al di sotto di questo numero la qualità e la "modificabilità" perdono diversi punti. tenete conto che se un JPEG viene aperto, modificato e salvato più volte (anche con fattori di compressione bassi) ad ogni passaggio perde una certa percentuale di informazioni (la codifica JPEG è, per definizione, di tipo LOSSY, cioè tende a perdere "per strada" informazioni). Questi fattori sono importanti solo se al primo posto, nelle vostre pretese "creative", ci avete messo la qualità.

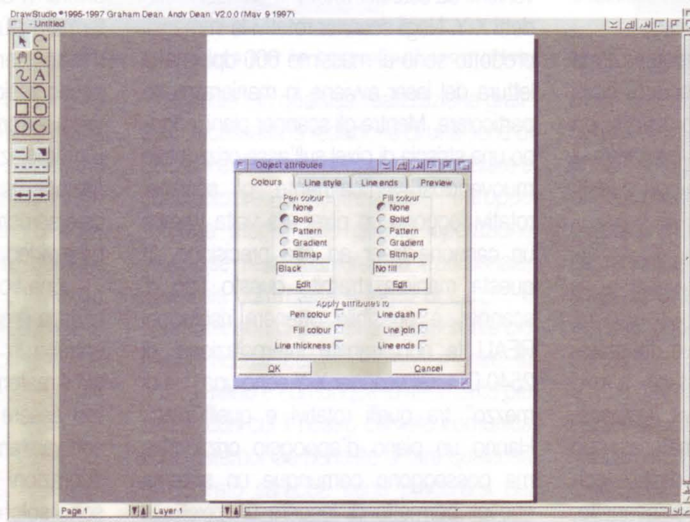
Purtroppo una delle variabili che permettono di aumentare la qualità finale del nostro prodotto, su Amiga non è assolutamente supportata; il formato TIFF o JPEG in quadricromia (CMYK). Amiga tratta solo immagini RGB e, solo in alcuni casi, legge il formato CMYK ma non lo scrive. Il Datatype aKTIFF permette ad Amiga di leggere TIFF in CMYK, ma quasi nessun programma è poi in grado di riscreverle nello stesso formato. Ho detto quasi perché effettivamente qualcosa c'è... è una soluzione di ripiego ma funziona. La vedremo nel prossimo capitolo.

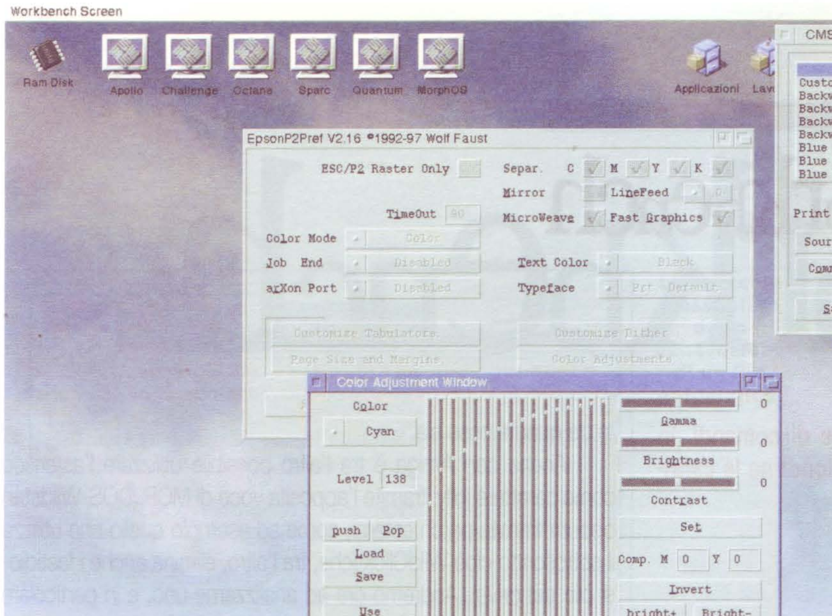
Ora che avete preparato le vostre TIFF/JPEG e le avete radunate in una directory (l'ordine è importantissimo) potete procedere con l'impaginazione.

Terza fase: l'impaginazione

Come vi dicevo poc'anzi, Amiga non è decisamente una piattaforma adatta al DTP, tanto più che il software dedicato all'impaginazione è uno solo, vale a dire PageStream. Qualcuno potrebbe dire: ma DrawStudio non va bene? DrawStudio è un programma di disegno vettoriale e non è adatto assolutamente all'impaginazione perché manca di diversi strumenti, tra cui i tool per il trattamento dei testi e tra le altre cose è poco "aperto" verso l'esterno. Con DrawStudio possiamo sicuramente creare loghi, grafica vettoriale per decorazioni e/o elementi grafici di varia utilità che, salvati in formato EPS, possiamo aprire con PageStream e inserirli nel nostro lavoro. Il mio consiglio è in sostanza quello di dare "a Cesare quel che è di Cesare": se un programma è nato per la grafica vettoriale è stupido nonché inutile cercare di inventargli funzioni che non possiede. Altrimenti anche quelli che usano Word per impaginare hanno diritto a dire la loro. E' come cercare di cucinare una minestra usando la piastra per le bistecche!

Il discorso impaginazione è liquidabile in poche righe in quanto, oltre alla nutrita serie di tutorial che vi ho proposto e che vi proporrò su queste stesse pagine, è legato strettamente alla creatività.


DrawStudio. E' qua che possiamo creare eventuali loghi o della grafica vettoriale.



StudioPrint. Calibriamolo a dovere per evitare brutte sorprese!

L'unico nodo da scogliere e quello delle immagini in CMYK. Perché il formato CMYK è decisamente più adatto al DTP dell'RGB? Semplicemente perché Cyan Magenta Yellow e K (nero) sono i colori della stampa. Se escludiamo alcune stampanti in esacromia, tutti i device di output (a prescindere dalla loro metodologia di stampa; laser, impatto, inkjet o sublimazione) usano questi 4 colori. L'RGB possiede una serie di tonalità che il sistema CMYK non riesce a raggiungere; questi colori sono proprio i ROSSI, i BLU e i VERDI. Solo con l'RGB possiamo ottenere splendidi BLU intensi o VERDI "semaforici", ma appena li stampiamo ecco che tutta quella brillantezza e "pulizia" viene cancellata da un velo desaturante. Questo discorso riguarda anche stampe fotografiche fatte con pellicole come la Kodak GOLD, dove i colori vengono esaltati in maniera innaturale. Queste foto, una volta scandite, impaginate e stampate risulteranno come spente. Addio colori brillanti, cieli blu intenso, fuochi d'artificio super-colorati... non fatevi troppe illusioni! La conversione di un immagine da RGB a CMYK serve proprio per evitare queste sorprese. Il mio consiglio è quello di convertire subito l'immagine da RGB a CMYK, correggerle con il vostro programma di grafica preferito, salvarle (in questo modo tornano inesorabilmente in RGB, ma hanno perso tutti i colori più saturi grazie alla prima conversione) e riconvertirle in CMYK. Il programma che vi permette di fare questa conversione lo trovate assieme a Pagestream; si chiama BME. Con BME potete, oltre che fare questo genere di conversione, ristabilire il giusto numero di DPI (se avete usato ArtEffect), dare una controllatina alla luminosità e al contrasto dell'immagine ed eventualmente effettuare operazioni di ridimensionamento o rotazione.

Ora che avete le idee più chiare, le immagini pronte e il software giusto potete dare sfogo alla vostra creatività. Dopo che avrete impaginato possiamo passare alla stampa.

Quarta fase: la stampa

L'ultima fase, quella più critica. In questa fase quello che conta è cercare di ottenere il miglior risultato cercando di sprecare meno materiale possibile. Come molti di voi sapranno, carta e inchiostri sono due componenti molto "care" nel lavoro di un grafico. Il trucco sta nel cercare di "capire" la propria stampante per tentare di seguirne le caratteristiche di output. Consiglierei quindi di fare una stampa di prova così concepita: su un foglio A4 mettiamo un paio di immagini molto colorate, 4 striscie sfumate (una ciano, una magenta, una gialla e una nera, che sfumano tutte nel bianco), un quadrato fatto di ciano+giallo, uno fatto di ciano+magenta, un altro magenta+giallo e un altro fatto di ciano+magenta+giallo. Stampate e cercate di confrontare il risultato con ciò che avete a video. La regolazione dell'output può avvenire sia in PageStream (nella configurazione della stampante) sia con uno dei driver di stampa "evoluti"; TurboPrint o StudioPrint. L'intento sarebbe quello di regolare la stampante in modo da far assomigliare il più possibile ciò che stampate a quello che vedete a video. Non è processo molto facile, perché richiede grande sensibilità cromatica e una certa dose di esperienza, ma sicuramente se fate le scelte giuste non andrete mai a peggiorare la situazione. Al massimo le cambiarete i "connotati"! Preparatevi comunque a un po' di spreco di carta, ma una volta regolato l'output non dovrete più metterci mano e potrete dedicarvi esclusivamente al vostro lavoro. Questo discorso dovrebbe essere valido anche per le stampanti laser (a colori) e le oramai rare sublimazioni.

Nulla a che vedere con il discorso pellicole. Se avete intenzione di stampare su pellicola sarà il service a proporvi una prova colore preliminare ed una eventuale correzione in fase di pre-stampa. Anche in questo caso è comunque buona cosa accompagnare il vostro lavoro (registrato su ZIP o CD) con una stampata "casalinga" che serva come bozza di riferimento (detto anche "layout"). E' chiaro che tutto ciò che voi produrrete con la vostra Epson da 200.000 lire al grande magazzino sarà sicuramente diverso da quello che produrranno le pellicole... E' cattiva abitudine di molti grafici poco professionali fare stampate con le loro Epson e poi pretendere di ottenere lo stesso risultato con le pellicole, andando spesso a creare attriti con il fotolitista (quello che vi "fa" le pellicole). Non fatelo assolutamente! Tenete anche conto che qualsiasi intervento pre-stampa ha un costo elevato che spesso non vale la pena affrontare.

Conclusione

Dopo questo piccolo assaggio di grafica DTP non siete ancora da considerare dei veri grafici, ma spero comunque di avervi dato qualche consiglio utile. Purtroppo, come ripeto, Amiga non ci viene molto incontro e spesso si sente la mancanza dei Mac. In questo caso vi ricordo che c'è sempre ShapeShifter, giusto?

Ora lasciate stare questo articolo e andate a provare...

Ma non scordatevi la creatività, che anche nella grafica DTP, è l'ingrediente numero uno! Buon lavoro. ■

AbcWorkbench

di Andrea Favini

Dopo avere introdotto il concetto di file di comandi, in questo numero andremo ora ad approfondirne le caratteristiche.

Tipi di file di comandi

Per prima cosa dobbiamo far notare che i file di comandi possono essere in qualche modo assimilati a mini programmi, e quindi l'AmigaDOS ad uno pseudo-linguaggio di programmazione. Le funzioni di questo linguaggio si limitano alla gestione dei file e all'interazione con la configurazione del sistema. C'è poi da notare come sia possibile integrare anche comandi ARexx all'interno di un file AmigaDOS, ma si tratta per ora di uno stadio troppo avanzato per la tabella di marcia dei nostri tutorial. Un particolare di notevole importanza è invece la distinzione tra file di comandi semplici ed automatici. Entrambi i tipi, come vedremo, possono essere inoltre interattivi. I primi sono quelli formati da una serie di istruzioni che vanno ad agire su ben determinati file o variabili, ad esempio uno che faccia eseguire ad AmigaOS solo una serie di programmi. Quelli automatici, invece, sono quelli che risultano utili in casi più complessi come ad esempio quando tale serie di istruzioni debba andare ad agire su file che possono variare, in numero e nome e non sia conveniente utilizzare le wildcard, cioè i caratteri jolly che permettono di fare selezioni multiple, (oppure semplicemente siano azioni non eseguibili solo con i possibili salti di un file di comandi semplice). Nel caso di AmigaOS troviamo il punto di domanda (?), che corrisponde a qualsiasi carattere singolo; se ad esso di antepone il cancelletto (#), tale combinazione corrisponde ad una serie indefinita di caratteri generici e quindi funzionerebbe come l'asterisco sui sistemi MS-DOS. Il vantaggio del # è che è possibile anteporlo anche ad un determinato carattere, cosa che rende possibile eseguire una selezione o una ricerca di nomi di file o in generale di stringhe che possano contenere una sequenza di un determinato carattere, indipendentemente da quante esso sia.

Anche con Amiga è tra l'altro possibile utilizzare l'asterisco come carattere jolly, tramite l'apposita voce di MCP (DOS-Wildstar) oppure tramite patch esterni, come ad esempio quello che utilizza il sottoscritto cioè WildClick (che, tra l'altro, elimina anche i fastidiosi clic del drive). Andremo ora ad analizzarne uno, e in particolare vedremo come in realtà ci si possa servire di uno di tipo semplice per crearne uno automatico.

Il caso pratico

Supponiamo di avere scaricato una serie pagine html da Internet, e di volere fare ordine tra di esse. In particolare vorremmo uniformarne le estensioni, infatti spesso possono essere sia .htm, che .html (visto il livello di complicazione che sta raggiungendo la programmazione di tali pagine, in realtà ci sono altre estensioni; noi ci limiteremo a quelle due o comunque quelle che contengono i due caratteri ht.

```
EditPad [ MioScript ]
CD MIADIR:
LIST #?.#?HT#? >T:ELENCO LFORMAT="RENAME %P%N %P%M.html"
EXECUTE T:ELENCO

Jim Shell
5.Jim:> dir lavori:prova/
  eal.htm                          enigma.shtml
  foto.jpg
5.Jim:> execute ram:MioScript
5.Lavori:prova> dir
  eal.html                         enigma.html
  foto.jpg
5.Lavori:prova> ed t:ELENCO

Ed 2.00
RENAME enigma.shtml enigma.html
RENAME eal.htm eal.html
```

L'esecuzione del nostro script. Notare il prompt cambiato dallo script con la linea CD.

Anche se le seguenti linee possono essere battute da Shell, infatti il file di comandi automatico è T:ELENCO, fatto salvo per un assegnamento, di cui vedremo l'utilità, esse possono a loro volta formare un file di comandi semplice utilizzabile in più occasioni.

In particolare, creando l'assegnamento a MIADIR: sarà possibile eseguire lo script da qualsiasi posizione andando a farlo agire su qualsiasi directory. Senza l'assegnamento sarà comunque utilizzabile universalmente, previo un preventivo CD alla directory di lavoro.

```
CD MIADIR:
LIST #?.#?HT#? >T:ELENCO LFORMAT="RENAME
%P%N %P%M.html"
EXECUTE T:ELENCO
```

Tradotto in un linguaggio più umano o quasi, le linee qui sopra significano:

```
LIST #?.HT#?        >T:ELENCO
      LFORMAT="RENAME %P%N %P%M.html"
```

Il comando che si utilizza per generare i file automatici

Il pattern di selezione dei file

Operatore di reinstradamento sostituisce il TO e serve a redirigere l'output del comando su file

Il file di comandi automatico vero e proprio che viene generato da LIST

La parola chiave del comando LIST che serve per formattare l'output

E' il comando che comparirà nel file automatico anche se qui, essendo posto tra le virgolette relative a LFORMAT viene visto come una semplice stringa da stampare. %P stampa il percorso del file %N il nome completo e %M il nome privo di estensione.

Lo specchio riassuntivo della generazione di un file automatico.

Codici per la formattazione dell'output di LIST tramite LFORMAT

%A	Scrive sull'output i bit di protezione o attirbuti del file.
%B	Scrive sull'output la dimensione del file in blocchi.
%C	Scrive sull'output il commento del file.
%D	Scrive sull'output la data del file.
%E	Scrive sull'output l'estensione.
%K	Scrive sull'output il numero di blocco dell'header del file.
%L	Scrive sull'output la dimensione del file in byte.
%M	Scrive sull'output il nome del file privato dell'estensione.
%N	Scrive sull'output il nome completo del file.
%P	Scrive sull'output il percorso del file.
%T	Scrive sull'output l'ora del file.

Spostati nella directory che ho contrassegnato (per dire assegnato, che in italiano suona abbastanza male) come MIADIR:. Qui esegui il comando LIST con le seguenti impostazioni: innanzitutto lista solo i file che rispondono al criterio #?.#?HT#?, cioè qualsiasi file che all'interno dell'estensione (la parte dopo il punto) contenga la sequenza HT. Verranno dunque listati tutti i file che terminano in .htm, .html, .shtml, .pippohtml, in quanto #? indica una qualsiasi serie di caratteri la quale può anche essere nulla (da qui il fatto che prenda sia .htm che .html). L'operatore maggiore (>), il quale può in questo caso essere sostituito dalla parola chiave TO (seguita da uno spazio prima del nome del file) sta ad indicare che l'output del comando LIST va indirizzato su un file (in questo caso T:ELENCO), che se non esiste viene creato al momento e totalmente sovrascritto ad una successiva esecuzione dello script, invece che a video. Le linee dunque di cui sarà composto il nostro file di comandi automatico saranno definite dalla formattazione impostata tramite LFORMAT. In particolare in ogni riga del documento compariranno i caratteri non immediatamente preceduti dal simbolo di percentuale (%), in quanto questi ultimi vanno a costituire i codici di formattazione, con appunto parti variabili a secondo dei file listati. Per fare un esempio pratico, se avessimo tre file che si chiamano rispettivamente eal.htm, enigma.shtml e foto.jpg, messi nel percorso lavori:prova/ a cui punta MIADIR: il file T:ELENCO avrebbe il seguente aspetto:

```
RENAME eal.htm eal.html
RENAME enigma.shtml enigma.html
```

L'ultima linea del file di comandi semplice non serve ad altro che fare eseguire quello automatico appena generato. Nel caso in cui si volesse anche spostare i file in un'altra directory, basta sostituire nella fomattazione relativa al nuovo nome (%P%M.html) al %P in nuovo percorso.

L'unica grossa limitazione di questo file di comandi è che così com'è non è in grado di discriminare tra file e directory, per cui se nel percorso di lavoro ci fosse una directory il cui nome contiene un punto e successivamente la sequenza HT, anch'essa verrebbe rinominata. In questo caso è abbastanza difficile trovare qualcuno che dia un nome con tale struttura ad un cassetto, ma se lo script dovesse essere convertito per altri utilizzi come la rinomina di file senza estensione il problema va sicuramente tenuto in considerazione.

Comandi specifici dei file di comandi

Si tratta di comandi che possono essere esclusivamente utilizzati nell'ambito di un file di comandi, in cui comunque è possibile utilizzare anche tutti gli altri di AmigaDOS.

ASK	Richiesta dati all'utente.
ECHO	Stampa la stringa specificata di seguito.
IF, ELSE, ENDIF	Comandi per le esecuzioni condizionate, rispettivamente significano Se, Altrimenti, Fine del blocco IF.
SKIP, LAB, ENDSKIP	SKIP serve per saltare all'interno di uno script ad una determinata label (etichetta) impostata tramite LAB, ENDSKIP ne termina il blocco.
EXECUTE	Esegue il file di comandi che gli viene posto di seguito.
FAILAT	Serve ad impostare la condizione di errore di un file di comandi.
QUIT	Causa l'uscita dal file di comandi.
REQUESTCHOICE	Richiesta di interazione, tramite pannelli di sistema, da parte di un comando AmigaDOS o ARexx, con l'utente per una scelta.
REQUESTFILE	Come sopra con la differenza che ora l'oggetto della richiesta è un file.
WAIT	Seguito da un valore numerico fa sì che lo script attenda il tempo specificato (in secondi).

Conclusioni

Man mano che ci si addentra nella descrizione e spiegazione delle caratteristiche di AmigaDOS ci si rende sempre più conto della sua potenza e versatilità. La prossima volta andremo ad approfondire l'utilizzo del comando LIST, e inoltre implementeremo ulteriormente il file di comandi impostato ora, aggiungendo maggiori funzionalità compreso anche un maggior livello di interazione con l'utente. ■

di Gabriele Favrin

Le mailing list

Le mailing list (comunemente abbreviate in ML), sono una tradizione di Internet antecedente a quella "rivoluzione del web" che ha portato alla diffusione della Rete presso le masse. Si tratta di servizi che sfruttano l'e-mail come mezzo di trasporto di vere e proprie bacheche elettroniche, dove ognuno può inserire il proprio intervento che sarà trasmesso agli altri iscritti.

Sebbene il meccanismo di dialogo possa ricordare quello dei newsgroup Usenet o delle aree FidoNet, esistono alcune differenze fondamentali. Innanzi tutto, mentre i newsgroup sono aree pubbliche accessibili a chiunque si colleghi agli appositi server, i messaggi che costituiscono una ML sono recapitati direttamente nelle e-mail di chi ha richiesto l'iscrizione alla lista. Il meccanismo dell'iscrizione permette di conoscere il numero effettivo di utenti che seguono una ML, ed eventualmente di limitare l'ingresso alla stessa secondo criteri specifici. Come esempio citiamo la mailing list interna di Haage & Partner, dedicata allo sviluppo di AmigaOS 3.9, cui hanno accesso solo programmatori e betatester del sistema operativo. Va da sé che è anche possibile escludere o limitare il livello di accesso di un utente già iscritto (ad esempio impedendogli di inserire messaggi) e che dovesse contravvenire alle regole della lista. E' grazie a queste possibilità di controllo che le ML sono fra gli strumenti di comunicazione preferiti dagli utenti più esigenti, quelli che mal digeriscono il "rumore di fondo" di molti newsgroup ove l'anarchia porta spesso a polemiche o interventi fuori tema.

Naturalmente esistono varie tipologie di mailing list: si va da quelle tratteggiate finora, che consentono il dialogo fra gli utenti, a quelle limitate alle comunicazioni da parte del gestore, ad esempio l'annuncio di nuove versioni di un software. Anche nell'ambito della libera comunicazione vi sono differenze: i messaggi degli utenti possono essere ridistribuiti agli iscritti in tempo reale, oppure trasmessi ad un moderatore che ne valuterà la rispondenza all'argomento della lista. La soluzione adottata in molte liste Amiga è invece la "post-moderazione" stile Fidonet: i nuovi messaggi sono immediatamente trasmessi agli utenti, ma qualora il moderatore individui comportamenti scorretti, potrà richiamare il responsabile o, se recidivo, espellerlo della lista.

Come funzionano

Il funzionamento di una mailing list consiste nell'interazione dell'utente con i programmi presenti sul sistema che ospita la lista. Tali programmi si occupano sia di gestire l'invio dei messaggi agli iscritti, sia di accettare nuove iscrizioni, disiscrizioni o eventuali comandi avanzati (ad esempio la richiesta dell'invio dei messaggi in un'unica e-mail giornaliera). Gli utenti possono effettuare dette operazioni con appositi comandi, inviati via e-mail all'indirizzo del programma che gestisce la lista. Inviando "subscribe nome mailing list", ad esempio, si richiede l'iscrizione alla lista specificata. In questo caso il programma generalmente risponde con una e-mail di richiesta conferma, per evitare che qualcuno iscriva arbitrariamente indirizzi altrui. Una volta che l'utente avrà risposto al messaggio l'iscrizione sarà completata e il suo indirizzo aggiunto alla lista (da qui il termine "mailing list"), alle quali il sistema spedisce i messaggi dei vari partecipanti.

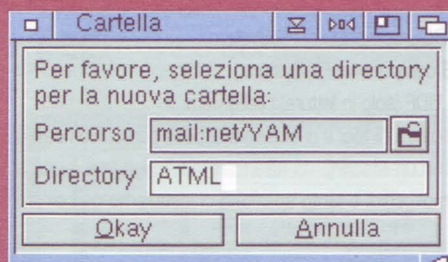
Affinché il meccanismo funzioni è necessario che gli utenti inviino i propri messaggi all'indirizzo della ML, diverso da quello utilizzato per iscriversi e generalmente specificato nell'e-mail di benvenuto che molte ML inviano ai nuovi iscritti. Il problema in realtà non si pone, poiché il software che gestisce la lista, quando diffonde un messaggio, vi inserisce un'apposita intestazione ("Reply-To"), contenente l'indirizzo cui eventuali risposte devono essere inviate. Dal lato utente, inoltre, i migliori client e-mail permettono di spostare i messaggi delle mailing list, identificati proprio grazie al "Reply-to", in cartelle separate. Questa soluzione semplifica l'uso delle ML, in quanto tutti i messaggi scritti dall'utente all'interno di una determinata cartella sono inviati all'indirizzo della ML associato in via permanente alla cartella stessa. L'uso di cartelle dedicate per le mailing list permette anche di ridurre l'affollamento dell'area mail principale, che altrimenti sarebbe inondata di messaggi tanto da rendere difficoltoso il reperimento di e-mail personali. Per maggiori informazioni rimandiamo al riquadro dedicato.

Le mailing list Amiga italiane

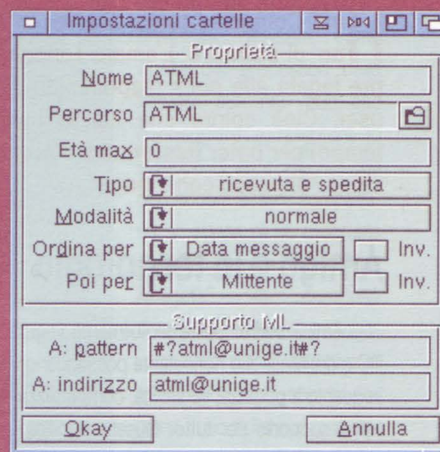
In rete sono numerose le ML dedicate al nostro sistema, dalle generiche a quelle dedicate a specifici prodotti hardware e software. Nella maggior parte di queste liste, tuttavia, è usata la lingua inglese, e ciò può rappresentare un ostacolo per alcuni. Negli anni all'interno della comunità Amiga italiana si è dunque sentita l'esigenza di creare spazi nella nostra lingua. Ad oggi sono svariate le mailing list disponibili per i non anglofoni. Presentiamo le più note, iniziando da "Amiga Transactor Mailing List" (ATML) che rappresenta quanto di più simile vi sia ad "AMIGA.ITA", la storica area FidoNet in cui si sono formati molti fra i più noti utenti e sviluppatori Amiga italiani. Regole semplici ma chiare rendono l'ambiente sereno, e favoriscono lo sviluppo di discussioni costruttive portate avanti con competenza dai vari partecipanti. Orientata maggiormente agli aspetti hardware, grazie anche alla competenza in merito del proprietario del server che la ospita, è invece "Amiga

YAM e le mailing list

Fra i programmi Amiga utilizzabili per gestire le mailing list spicca YAM 2.2, gratuito, open source (ossia modificabile liberamente da chi ne senta l'esigenza) e molto semplice da configurare. Ecco come impostarlo per creare una cartella separata per una mailing list (nell'esempio, ATML).



Per prima cosa bisogna creare una nuova cartella dall'apposito menù ed assegnarle un nome, ad esempio quello della lista.



Vanno quindi impostate le caratteristiche della cartella e l'indirizzo della ML cui i messaggi saranno inviati. La voce "A: pattern" è utilizzabile qualora la ML non faccia uso dell'intestazione "Reply-to" (non è comunque il caso di ATML).



Perché i messaggi della ML siano inseriti in una particolare cartella è necessario utilizzare un filtro che in fase di importazione li sposti secondo criteri specifici, come la corrispondenza del campo "Reply-to", qui inopportunamente italianizzato, all'indirizzo della lista.

di Maurizio Bononi

Technical MList", che tuttavia presenta regole più severe relativamente alla citazione di rivenditori ed attività commerciali.

Di carattere opposto è "amigacomm", fondata dall'attivo socio AGI Claudio Marro Filosa e destinata proprio alla discussione sui prodotti commerciali Amiga (scambio di opinioni, dove e come acquistare, eccetera). Sempre da AGI viene "Notizie Amiga", mailing list da molti ormai considerata un insostituibile appuntamento quotidiano con le notizie su Amiga. Fondata nel 1999 dal nostro Enrico Altavilla, Notizie Amiga tiene aggiornati gli utenti con notizie lampo, recensioni e comunicati dal mondo Amiga, tutti rigorosamente scritti, o tradotti quando necessario, in italiano.

Infine, ancora da Claudio Marro Filosa una mailing list di supporto agli utenti di AmigaOS 3.9. Qui chi conosce meglio il sistema operativo (ad esempio i betatester e i traduttori italiani) è sempre pronto ad aiutare gli utenti meno esperti. La lista riprende l'idea di "AmigaOS3.5i", creata dall'editore dell'E-Zine Diff in occasione dell'uscita del prodotto.



Sul CD

Nel CD allegato alla rivista è presente l'elenco delle mailing list citate, comprensivo di indirizzi per l'iscrizione e l'invio dei messaggi, nonché di home page ed eventuali informazioni supplementari.

Conclusioni

Le mailing list sono un servizio atipico nell'Internet di oggi: per seguirle non servono linee veloci o computer dell'ultima generazione, e il loro uso non incide eccessivamente sulla bolletta telefonica. E' sufficiente collegarsi alla rete i pochi minuti necessari a scaricare la posta, magari mentre si consulta il proprio sito web preferito, per poi leggere con calma, una volta scollegati, informazioni di ogni tipo che spesso permettono di arricchire il proprio bagaglio culturale relativamente ad Amiga e non solo. ■

Host Contacted

di Maurizio Bonomi

Host Contacted torna alla vecchia formula e vi offre un po' di software. L'amara considerazione di oggi è sempre legata alla poca disponibilità di software per i power-user. Cioè coloro che hanno investito risorse (soldi e tempo) per poter trasformare il proprio amniga in una macchina "al passo con i tempi".

Amiga e la tecnologia

Amiga soffre. Soffre terribilmente l'egidia e l'ingombrate presenza dei PC e dei Mac, che nonostante posseggano un sistema operativo "inferiore" in quanto a potenza, versatilità, compattezza e solidità, hanno software, driver e supporto per tutto. Questo significa, per esempio, la possibilità di accedere alla tecnologia USB (scanner, stampanti, modem, dischi fissi) oppure alla connettività FireWire (telecamere, apparecchiature video). Altro esempio eclatante è Internet; i PC e i Mac hanno tutto il software disponibile per l'uso delle risorse di rete (compresi gli strumenti di sviluppo), Amiga si deve accontentare di 3 browser malandati, una gestione del Javascript scarsissima e un supporto sia dello streaming-video che delle tecnologie Flash-ShockWave inesistente o solo parzialmente implementato.

E i DVD? Lasciando stare il discorso FILM/VIDEO che rimane ancora un sogno per l'amighista medio, i driver per gestire questo tipo di tecnologia ottica cominciano ad essere presenti e ad avere una buona crescita. E' il caso di DVD-RAM, che permette di gestire sia i semplici lettori che i RAM, cioè quei drive che offrono anche la possibilità di scrivere sulle cartucce DVD.



I drive DVD-RAM costano sempre meno. E Amiga li può usare? Forse sì...

Questo software/driver permette di usare con Amiga i dischi da 2.6 GB e 4.7 GB per lato.

I file system supportati sono FFS/SFS/CrossDOS/Fat95/Allegro.

I tool di gestione presenti in questo archivio sono 2: MakeDrivers e RDBList_Prep.

Con MakeDrivers è possibile gestire le seguenti operazioni:

- RDB List, Mountlist e creazione/installazione del DOSDrivers.
- Supporto per le versioni 1 & 2 (2.6 GB, 4.7 GB), con FileSystems mu tipli e più di 8 partizioni per lato.

E' inoltre possibile creare DVD-RAM con più partizioni avviabili!

RDBList_Prep: converte e scrive file RDB in un vero RDB.

Drive supportati:

- DVD-RAM 5.2 GB (2.6 GB per lato) Versione 1 (Testato).
- DVD-RAM 9.4 GB (4.7 GB per lato) Versione 2 (Testato).
- Compatibilità FileSystems:
- FastFileSystem (FFS) e Internazionale Modo FFS.
- Intelligent FileSystem (SFS).
- CrossDOS (MS-DOS compatibile) FileSystem.
- Fat95 (Win95/98 compatibile) FileSystem.
- Allegro CD/DVD UDF (solo in lettura) FileSystem.

Se questa mancanza di tool e di software ci pesa parecchio i casi sono due: ho ci compriamo un Mac/PC da affiancare ad Amiga (ma è una soluzione che richiede molti soldi e tanto spazio) o ci installiamo un bell'emulatore.

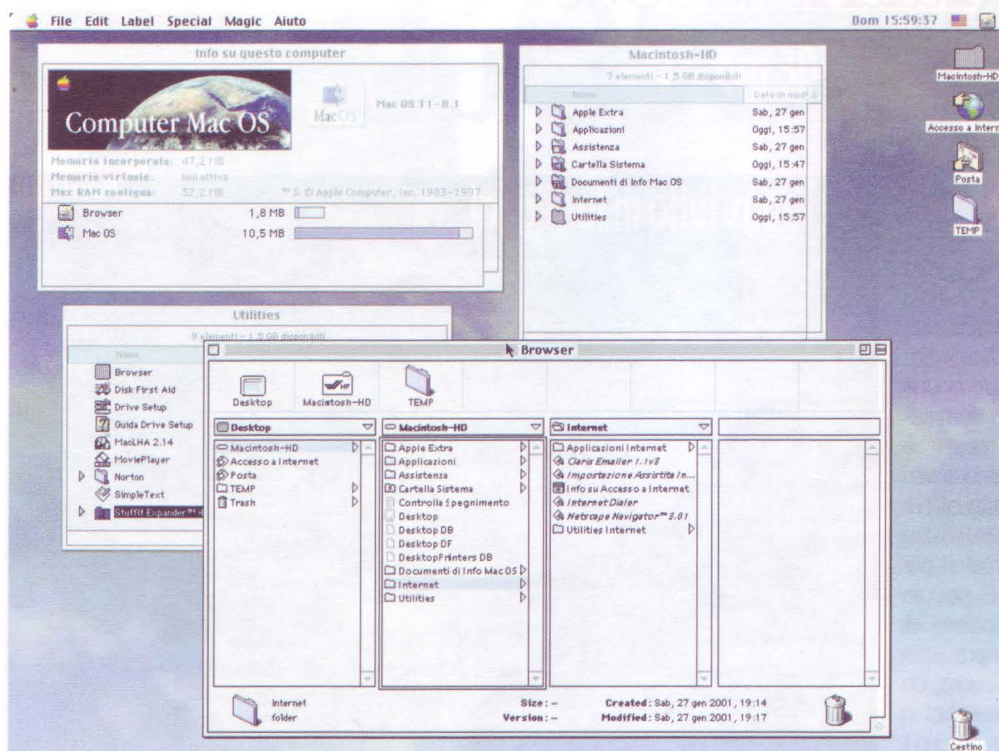
Mac e dintorni

In questi giorni Christian Bauer ha "sfornato" l'ultima versione del suo emulatore ShapeShifter, la 3.11. E' stato un annuncio gradito anche dal sottoscritto che da sempre considerava Shapeshifter notevolmente più affidabile e solido del suo (oltretutto) commerciale fratello, Fusion. Con questa versione Bauer ha finalmente tolto un fastidiosissimo baco che impediva qualsiasi copia all'interno di dischi Mac se in presenza di MacOS 8.x. Con quel baco, ShapeShifter era praticamente inusabile. Era inutile usare un emulatore Mac che funzionava solo con il system 7.6.1 di Apple, in quanto tantissimi software Mac dell'ultima generazione richiedevano la presenza almeno dell'OS 8.

Ora ShapeShifter, dopo un anno e più di silenzio, può tornare ad essere la migliore alternativa di emulazione per chi ha bisogno anche del mondo Mac. Almeno fino a che iFusion non verrà apposta per "rimettere" in discussione il tutto. La prova di ShapeShifter 3.11 ha dato risultati abbastanza soddisfacenti; il baco sopracitato è scomparso, l'emulazione è abbastanza veloce e ho sempre la senszione che ShapeShifter sia leggermente più veloce di Fusion nella gestione delle schede grafiche. Il "leggermente" è comunque d'obbligo, perché permangono le difficoltà e le controindicazioni durante l'installazione del sistema operativo.

Se si installa MacOS 8 scegliendo la modalità automatica si può incappare in grossi problemi di stabilità. Sotto MacOS 8 questi problemi sono sporadici e poco identificabili, ma appena si tenta di aggiornare il sistema alla versione 8.1 ecco che diventa impossibile avviare il Mac sia con che senza estensioni. Il problema risiede nella fase finale dell'installazione, quando l'installer Apple costruisce il documento System. E' proprio per questo motivo che è di vitale importanza scegliere l'installazione ad hoc, attivando l'opzione che permette di installare il "sistema universale per tutti i computer supportati". In questo modo l'emulatore parte con una miriade di estensioni non utilizzate che, una volta verificato il perfetto funzionamento anche senza nessuna di esse (premendo il tasto maiuscole all'avvio), si possono (una per una) disabilitare.

Il motivo di questa complicazione sta nel fatto che Apple ha sempre "creato" sistemi operativi strettamente legati all'hardware ospite. Anche nei



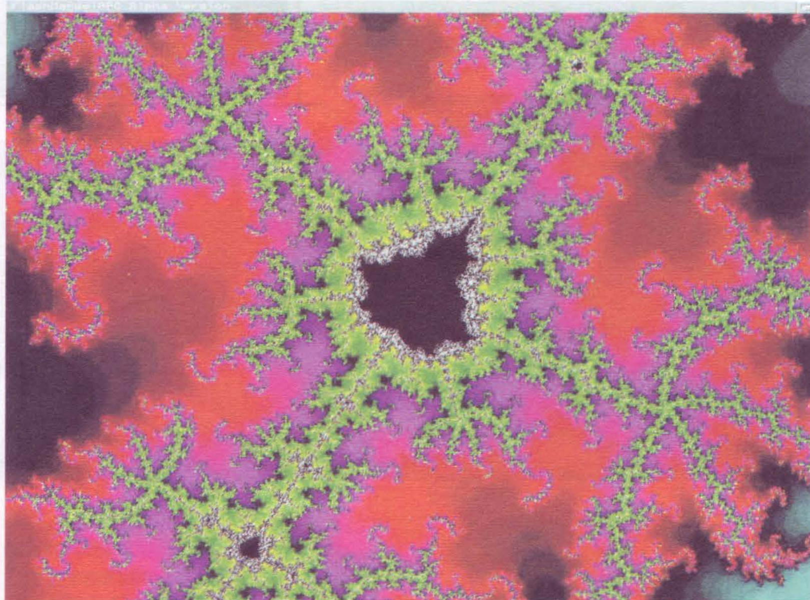
ShapeShifter 3.11 in azione. Un Mac vero e proprio? Non del tutto...

dischi MacOS di installazione generici, Apple ha fatto in modo che con l'installazione automatica il system si "plasmasse" in modo da adattarsi all'hardware presente. Nel caso di Shapeshifter quell'hardware NON c'è, è completamente emulato e quindi l'adattamento del system a qualcosa di inesistente può creare grossi problemi.

Software per PPC

L'ossessione della ricerca di software per PPC credo sia uno degli effetti collaterali che colpisce chi, come me, ha deciso di dissanguarsi per acquistare una scheda PowerUP. FlashMandelPPC è la versione PPC (in fase alpha) del famoso FlashMandel 2.0, opera dell'italianissimo Dino Paparaро. Nonostante l'utilità di questo programma sfiori quella di una semplice demo, con FlashMandel ci si può divertire, ma soprattutto si può fare un vero paragone tra le velocità di calcolo di un 680x0 e di un PPC. Con FlashMandelPPC si possono calcolare sia frattali di tipo MandelBrot che Julia... per ora tramite un limitato supporto della palette (solo a 8 bit). La velocità è notevole, anche se l'autore dichiara di non aver ancora completato il codice e di volerlo fare completamente REALTIME!

Sarebbe interessante se un programma del genere cercasse, in un prossimo futuro, di somigliare sempre più al mitico Fractint. Forse un FractintPPC potrebbe essere un ottima soluzione per chi trova interessante e gradevole il variegato mondo dei frattali.



FlashMandelPPC. E finalmente il PPC lavora un po'!

Concludendo...

Concluderei con il mio solito appello. Invito tutti i programmatori a cercare di supportare il più possibile i nuovi processori in modo da aiutare Amiga ad uscire dal tunnel della "lentezza". La presenza sia di WarpOS sia del MorphOS possono essere occasioni d'oro per poter rilanciare la nostra piattaforma. Rimanere legati ad un'architettura obsoleta come quella dei processori della famiglia 68k non può che danneggiare e rallentare lo sviluppo di un computer che può ancora essere competitivo. In attesa di un eventuale salto da Amiga Classic ad AmigaDE, la comunità dovrebbe cercare di promuovere tutte quelle iniziative e quelle produzioni che privilegiano l'uso delle nuove architetture (scheda grafiche, bus PCI, processori PPC a altre schede di espansione).

Enigma Amiga Life cerca e cercherà di tenervi informati su tutto ciò che vi permetterà di sfruttare appieno una (o più di una) di queste risorse. E nel frattempo cercherà, nel limite del possibile, di promuovere, stimolare e lanciare tutto ciò che può significare innovazione nel mercato Amiga. Voi continuate a seguirci...

Talent Scout

di Maurizio Bonomi

Lanciatissimi!!

Mese ricco di new entry. Ho potuto constatare che la pausa natalizia è stata occasione per produrre a più non posso. Bravi, ma mi raccomando, andate avanti così! Ne approfitto per ribadire alcune cose: non siamo in attesa solo di immagini, animazioni e programmi, ma anche articoli, moduli musicali e contributi vari (progetti hardware, ricerche, manuali per programmi). Quindi non dovete essere per forza grafici e/o programmatori per partecipare a Talent Scout. E poi, se avete paura di cadere in problemi di compatibilità, mandate sempre una breve descrizione del vostro lavoro, un piccolo manualetto o uno screenshot in formato IFF. In questo modo se proprio il sottoscritto non riesce ad "aprire" il vostro lavoro almeno può farsi un'idea. Già che ci siete, questa regola, applicatela sempre. Vi sarò grato...

C-Team: tutto in famiglia!

Punti 1

Ecco lettera e readme di questo prima new-entry:

"Sono Jurgen e spero di diventare uno dei vostri migliori fan! e voglio farvi sapere che ho tutti i vostri numeri di Enigma AmigaLife. Per ora vi abbiamo mandato solo un assaggio di quello che siamo in grado di fare, vi anticipo solo che stiamo preparando una cosa da spedirvi prossimamente di molto simpatico. Contattateci via e-mail al seguente indirizzo: SPIKE197@HOTMAIL.COM con il titolo di C-TEAM.".

Il gruppo è composto da Manolito, Reinert, Jurgen e Dennis Cucini. Come potete vedere la C-Team è una famiglia! La visualizazzione dei loro prodotti è stata un po' problematica per il sottoscritto che, possedendo un Amiga un po' "espanso", si è trovato davanti a non pochi problemi per visualizzare le due animazioni. Il motivo principale sta sicuramente nella scelta del player: MoviePlayer della Gold-Disk, un tool che risale "solo" al 1988!! Questo non è, purtroppo, un punto a favore per la qualità finale del lavoro, che risente molto della scarsa compatibilità.

Le animazioni sono due: SMTorneo e Imbocco. Della prima sono riuscito a sentirne qualche suono e vederne la metà, mentre la seconda mandava inesorabilmente in crash Amiga. Purtroppo la mia configurazione non è assolutamente eccezionale, anzi direi che gli Amiga PPC sono molto diffusi, specialmente in Italia, per cui il riferimento per la compatibilità dovrebbe tenere conto anche di questi sistemi. EAL invita quindi questa simpatica squadra a continuare SICURAMENTE con il loro lavoro e le loro produzioni, cercando di estendere il beta-testing anche ad altre configurazioni per evitare incidenti di questo tipo.

Conclusione: Vi invitiamo a rimandarci i vostri lavori. Per adesso, un punto di incoraggiamento. Voto: 1 punto.

Rendering e 3D

Punti 4

Ecco il lavoro di un amico incontrato su IRC, Gabriele Vaccaro. La lettera dice: "Allego la mia "opera" per la sezione Talent Scout di Enigma Amiga Life. Questa immagine ha richiesto circa 6 ore di rendering sul mio 040 a 25 MHz (senza antialias per ovvi motivi di tempo). Vi ringrazio per la attenzione mostratami.".

Dunque, l'immagine di Gabriele è ben realizzata e, nonostante la mancanza dell'antialiasing, di ottimo impatto visivo.

Se poi tenete conto che è stata realizzata con Maxon Cinema 4D, il mio apprezzamento sale ulteriormente. Non solo perché considero Maxon Cinema un ottimo programma per il 3D, ma anche perché non è tra i programmi 3D più facili da "imparare". Bravo Gabriele!

Conclusione: Bella immagine realizzata con Maxon Cinema. Voto: 4 punti.

Passione e "fedi"

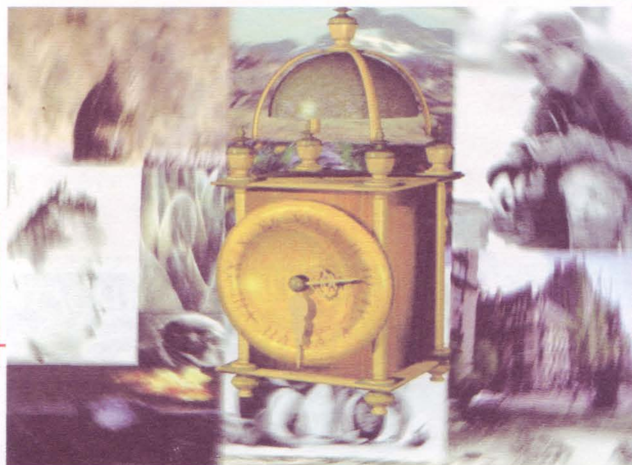
Punti 2

Ci scrive Stefano: "Sono un appassionato amighista ormai da decenni! Uso AMIGA per fare i titoli delle videocassette, grafica, musica, testi e database. Ho una piccola sala regia con la quale posso montare le mie riprese ed ottenere dei validi risultati che a mio parere si possono considerare anche ottimi. Il motivo per cui ho spedito questa e-mail è che desidero partecipare anch'io al concorso TALENT SCOUT con questa animazione visualizzabile sotto DPaint. Spero che qualcuno notandomi, mi apra le porte del successo; o più semplicemente spero venga pubblicata!".



Nonostante la semplicità ho trovato questa piccola animazioncina gradevole e abbastanza fluida. Magari, viste e lette le potenzialità video dell'autore, invito lo stesso a mandarmi qualche altra produzione per mostrare cosa significa Amiga e il DeskTop Video.

Conclusione: Animazione semplice ma gradevole e fluida. Voto: 2 punti.



Punti 4

Ancora 3D

Sempre rimanendo nel campo del 3D, eccovi i lavori di Andrea Ghilardotti. La sua lettera: "Vi invio alcune mie immagini realizzate con Imagine. Sono frutto di anni con l'hobby della grafica con il mio Amiga 4000.".

Anche in questo caso si tratta di immagini ben realizzate e di buon impatto visivo. Se devo dare una preferenza posso dire che, senza alcuna incertezza, l'immagine "StopTime" è la mia preferita. Anzi, devo dire che mi piace molto!

Conclusione: Diverse immagini, tutte ben realizzate. Voto: 4 punti.



Punti 2

Fotomontaggi e altro

"Ciao a tutti, mi chiamo Inardi Pier Fabrizio di Trino (Vercelli), vi faccio i miei complimenti per l'iniziativa di Talent Scout. In allegato a questa email vi mando tre immagini da me create con il mio A1200.

Volevo solo precisare che il disegno della "Bella e la bestia" l'ho realizzato solo con l'ausilio del mouse non possedendo tavoletta grafica, so che molte persone riescono a fare di meglio, ma per essere uno dei miei primi disegni sono soddisfatto. Le altre due immagini sono dei fotomontaggi, spero che siano ammessi, dato che mi piace pasticciare con le foto; per la cronaca posseggo ancora un vecchio scanner manuale. Questo è tutto, spero di veder pubblicato almeno un disegno anche se non ricevo alcun punteggio sono contento ugualmente."

Beh, Pier Fabrizio, ironia della sorte, pensa che il disegno che mi è piaciuto di più è proprio quello dove esprimi le tue uniche "riserve"; "la bella e la bestia". Se voglio proprio essere pignolo ti consiglierei di usare risoluzioni con il giusto rapporto di pixel (1:1), quindi 640x480, 640x512, 800x600 ecc..., per evitare che si debba per forza convertirle in una di queste risoluzioni per poterne "gustare" il colpo d'occhio. Comunque l'immagine mi è piaciuta, specialmente se penso che l'hai fatta con il mouse. Le altre soffrono un po' troppo delle distorsioni provocate dalla compressione JPEG.

Conclusione: Due fotomontaggi e un disegno fatto con il mouse. Voto: 3 punti.

REGOLAMENTO

Il Talent Scout di Amiga Life funziona in modo molto semplice. Tutte le vostre opere che riceveremo, siano esse programmi, immagini, moduli musicali o articoli, riceveranno un punteggio da 0 a 5. Una classifica sarà sempre presente in questa colonna, e riporterà mese per mese la situazione aggiornata. Ogni mese ci sarà in palio un premio, offerto da un distributore Amiga. A tale premio è associato un punteggio: sono i punti che bisogna ottenere per aggiudicarsi il premio stesso. Il primo che totalizza il numero di punti necessario si aggiudica il premio in palio, i punti usati gli vengono sottratti (il secondo classificato in quel momento passa così al comando) e un nuovo premio viene messo in palio. Semplice, vero?

La classifica

Bulgan e Alessandro Lumini	4
Gabriele Vaccaro	4
Andrea Ghilardotti	4
Andrea Cometa	3
Giampiero Bassanetti	3
Alessandro Bacchia	3
Pier Fabrizio Inardi	3
Stefano	2
Elena	3
C-Team	1

Il premio in palio





Prodotto	ArtEffect 3.0
Messo in Palio da	VirtualWorks
Si vince a	10 punti

Giochi

La valanga è cominciata! No, non sto parlando delle imprese degli azzurri di sci, ma del gran numero di giochi che stanno per uscire nei prossimi mesi. Ecco, dopo l'assaggio succulento di Earth 2140 il mese scorso, un altro grandissimo gioco fare capolino su Amiga...


Foto di gruppo di custodia, CD e manuale di Simon the Sorcerer 2.

Simon the Sorcerer 2

di Nicola Morocutti

E' sicuramente una tra le conversioni più lungamente attese della storia di Amiga.

Questo gioco, uscito ormai quattro anni fa su PC, era destinato a vedere subito dopo la luce anche su Amiga sempre ad opera degli inglesi della Adventure Soft. Purtroppo però le alterne vicende della nostra amata piattaforma relegarono nel dimenticatoio questo progetto, fino a quando la Epic Interactive si è decisa finalmente a riesumarlo dal congelatore, mettendo nelle sapienti mani di Peter Mulhollard e di Paul Burkey (già noto per la serie Foundation) il lavoro di conversione.


Piccolo esempio di locazioni assurde in Simon 2.

Il gioco ci è arrivato in una bella custodia da DVD con copertina e CD stampati professionalmente e con tanto di manualetto su carta di dodici pagine, purtroppo solo in inglese e tedesco. Direi che come inizio non è decisamente male. Il gioco necessita comunque di essere installato, e si pappa la bellezza di quasi 120 MB, visto che copia tutto il parlato digitalizzato su disco fisso.


Notate la cura nei dettagli di questa locazione, pazzesca!

Il gioco si apre con una simpatica introduzione animata, con tanto di parlato digitalizzato, che ci racconta la vicenda che fa da antefatto al gioco. Detta molto brevemente, il nostro Simon, dopo le fatiche del primo titolo si era ritirato a fare la bella vita, ma il ritorno del mago cattivo lo costringe a tornare in attività per fermare il male e riportare la serenità nel suo mondo. La storia a dire il vero non è proprio questa per filo e per segno, ma altrimenti vi toglievo il divertimento di verdervi la presentazione e poi vi arrabbiavate pure, quindi mi son preso qualche licenza poetica e di sintesi. Passiamo al gioco che è meglio.

Innanzitutto una piacevolissima sorpresa, il gioco è localizzato in italiano, grazie a simpatici sottotitoli che doppiano il parlato in inglese. Andiamo con il solito ordine a vagliare la grafica. Da questo punto di vista Simon II è, al contempo, stupendo e antiquato. Stupendo, perché le locazioni sono veramente molto ben realizzate, con uno stile fumettoso ma non


Elementi fantasy misti ad elemanti moderni: un altro motivo dominante nella grafica di Simon 2.

troppo e una cura nei dettagli veramente notevolissima, una scelta di colori azzeccatissima e uno stile di disegno che non può non ricordare i grandi classici LucasArt. Anche le animazioni sono veramente ottime, i vari personaggi che incontriamo e lo stesso Simon sono animati stupendamente, anche qui con una caratterizzazione veramente ottima e una cura dei dettagli anche più piccoli veramente encomiabile. Pensate al mantello di Simon che svolazza quando lui cammina o ad altre decine di piccoli dettagli simpatici, come i tic degli altri personaggi, e via così. Tutto appare molto professionale ed ottimamente realizzato: i grafici hanno svolto un lavoro decisamente encomiabile, che aiuta non poco il giocatore ad immergersi nell'atmosfera surreale e fantastica che avvolge il gioco. Come accennavo prima però il tutto appare anche leggermente antiquato. Quasi un lustro nell'industria dei videogiochi è una vera e propria eternità. Pensate ai progressi fatti negli ultimi cinque anni dall'industria videoludica in generale, e da quella Amiga in particolare. In questi ultimi anni sono usciti giochi come Quake, HereticII, Wipeout 2097, Nightlong e molti altri, che hanno spostato molto in avanti il livello medio di un videogioco. Purtroppo Simon II risente della sua età, se lo paragoniamo a Nightlong ci accorgiamo subito di macroscopiche differenze, tralasciando pure la grafica renderizzata del capolavoro dei ClickBoom/Trecision, Simon II con la sua bassa risoluzione perde decisamente punti.

Ecco, direi che il motivo principale della mia affermazione sull'aspetto antiquato del gioco è proprio questo, la grafica è totalmente in bassa risoluzione, e se giocato su AGA magari su un televisore il tutto passa in secondo piano, sull'accoppiata monitor/scheda video il tutto diventa decisamente meno bello. Si tratta sicuramente di piccolezze, sono il primo a dirlo; io l'ho trovato decisamente ottimo sotto l'aspetto grafico, e non si poteva certo pretendere che tutta la grafica venisse ridisegnata in alta risoluzione, però non posso fare a meno di notare che ormai anche i giochi per Amiga hanno definitivamente imboccato la strada di risoluzioni video più alte, e Simon II risente di questo. Per il resto, dal lato grafico null'altro di rilevante da segnalare.

Passiamo al sonoro. Innanzitutto già dicevo prima che Simon II ha i dialoghi totalmente doppiati in inglese. Il risultato non è nemmeno malvagio, visto che la recitazione appare abbastanza professionale e la caratterizzazione delle voci mi pare ben riuscita. L'inglese utilizzato non è oltretutto quello stretto ed incomprensibile di alcuni giochi, e risulterà comprensibile ai più togliendo dall'obbligo di dover leggere i sottotitoli (escludibili a piacere, come il parlato stesso del resto). La traduzione di quest'ultimi è comunque decisamente ben realizzata e non presenta fortunatamente le solite castronerie viste in altre avventure, visto che in questo caso è stata curata dall'italianissimo Giorgio Signori. Tornando al sonoro, bisogna ammettere che oltre al parlato ci sono tutta una serie di musichette che ogni tanto compaiono a sottolineare qualche momento particolare, e sono assolutamente senza infamia e senza lode, visto che compiono il loro dovere senza raggiungere vette particolari di musicalità (in fin dei conti sono le classiche musichette da avventura grafica). Poi vanno segnalati anche gli effetti sonori che, anche in questo caso, adempiono la loro funzione "di servizio", dando quel tocco di realismo in più all'ambiente e alle azioni compiute dai personaggi. Il sonoro quindi risulta decisamente ineccepibile, tutti i suoi aspetti sono stati curati con professionalità e l'aggiunta del parlato dà sicuramente una dimensione in più anche in termini di realismo al gioco. Ricordo che poi è possibile disattivare anche le musiche e gli effetti oltre al già citato parlato.

Gli aspetti più importanti di un gioco di questo genere sono quelli legati alla storia, all'ambientazione, alla giocabilità e alla longevità. La storia è affascinante al punto giusto: ci sono colpi di scena a movimentare l'azione, e la trama non è mai lineare e



Varie ambientazioni faranno da cornice al nostro vagare.



Un altro mago? E' solo un pelino più svampito di Simon!

scontata. Belli i personaggi di contorno, che danno un pizzico di umorismo in più alle surreali vicende di Simon. A completare questo connubio molto ben riuscito tra fantasy ed umorismo interviene l'ambientazione, curatissima sotto tutti gli aspetti, anche come ricostruzione di ambientazioni tipicamente fantasy, ma altrettanto sgangherata e divertente grazie a tanti piccoli dettagli e citazioni dal mondo reale, che non possono che far divertire il giocatore e al contempo aiutarlo ad immergersi in que-

sto fantastico mondo di maghi.

Discorso più approfondito merita sicuramente la giocabilità. Negli ultimi mesi mi ero abituato all'interfaccia di Nightlong, se ricordate tutto è pilotato con un semplice clic sul tasto sinistro o destro del mouse, senza tanti menù (se escludiamo l'inventario) e complicazioni varie. Tornare ad uno stile di gioco tipico dei giochi LucasArts basati sul mitico SCUMM è stato quindi un'impresa. Non che l'interfaccia con il giocatore sia mal realizzata, ma sicuramente perde di immediatezza rispetto a quella più moderna di Nightlong. Star lì a cercare l'icona per parlare, quella per raccogliere, quella per usare un oggetto, alla lunga è più noioso, a mio personalissimo parere, di fare tutto con un clic del mouse. Probabilmente ora gli aficionados di Monkey Island e soci saranno in totale disaccordo con me, però, sebbene non si tratti di un problema ma di una questione di gusti totalmente opinabile, mi pareva doveroso dirlo. Il gioco comunque non risente minimamente di tutto questo e anzi, una volta abituatisi al tutto, non ci si farà minimamente caso. Quindi per quanto riguarda la giocabilità, a parte questo personale appunto, nulla di particolare da rilevare, il gioco si comanda che è una bellezza e tutto fila liscio senza alcun problema.

Ultimo aspetto da vagliare riguarda la longevità, aspetto anche questo fondamentale, specialmente per un'avventura grafica. Sotto questo aspetto Simon II è decisamente in ottima posizione. La cura riposta nella grafica, nel sonoro e soprattutto nella storia coinvolgono a tal punto il giocatore da rendere difficile staccarsi dai panni di Simon anche quando ci si trova inevitabilmente bloccati in qualche punto visto che, anche grazie alla curva di difficoltà ottimamente calibrata, non risulta mai impossibile trovare la soluzione e gli enigmi non sono mai illogici.

Tirando le somme, Simon the Sorcerer 2 è decisamente una bella e gradita sorpresa. Avendo lasciato Simon alle prese con la sua prima avventura è bello ritrovarlo ora, cresciuto sia sotto l'aspetto tecnico che sotto quello puramente narrativo e di ambientazione. Il lavoro svolto dalla Adventure Soft per creare la versione originale è encomiabile e se, almeno a mio personalissimo avviso, comincia a sentire per alcuni aspetti il peso degli anni, resta comunque un gioco di grandissimo livello. La conversione è assolutamente perfetta, il gioco gira ottimamente su un qualsiasi Amiga con almeno uno 030, HD/CD e 16 MB di RAM (richieste decisamente risibili al giorno d'oggi), e sfrutta le schede grafiche.

Un gioco che mi sento di consigliare a tutti gli appassionati di avventure grafiche (che per mesi sono rimasti a bocca asciutta, e adesso hanno due titoli di grandissima caratura tra cui scegliere), specialmente se rimpiangono i vecchi classici targati LucasArts basati sullo SCUMM. Tutti gli altri sappiano che Simon 2 è un gioco assolutamente di primissimo livello, realizzato con cura e perizia e che non dovrebbe mancare nella softeca di nessun amighista, viste anche le basse richieste di sistema che gli aprono un mercato molto più ampio di Nightlong.

Voi cominciate a mettere via i soldi, che io intanto torno a farmi due sane risate in compagnia di Simon the Sorcerer 2: the lion, the wizard and the wardrobe. Altro grandissimo colpo della Epic Interactive dopo l'ottimo Earth 2140.

Pacman Attack

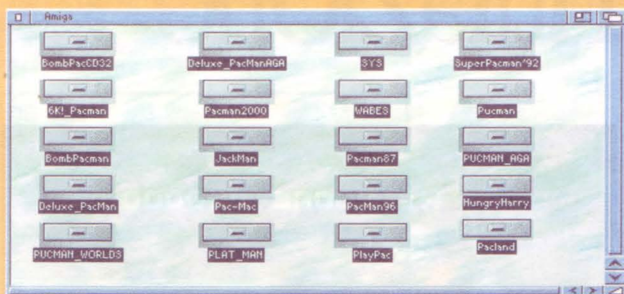
Mese che vai, raccolta della Epic Inglese che trovi.

Se, infatti, la teutonica Epic Interactive ha da tempo intrapreso la linea delle converersioni da PC e della realizzazione di titoli originali su Amiga (solo questo mese parliamo di Simon the Sorcerer II, e il mese scorso Earth 2140), la cugina inglese sta da tempo raschiando il fondo del barile proponendo indigeste (il più delle volte) raccolte di ogni cosa di cui si possa creare una compilation.

Fortunatamente questo mese pare che le cose vadano benino, visto che il CD che ci troviamo tra le mani (il solito gold con copertina stampata) raccoglie,



La custodia di Pacman Attack.



Cosa troverete dentro a Pacman Attack? Ecco la risposta.

per la verità in appena 34 MB, una buona serie di giochi, dirette convererisoni o libere interpretazioni del mito Pacman. Sotto la cartella Amiga troveremo infatti ben 20 titoli divererisi, di varia caratura e rivolti a varie tipologie di sistemi Amiga, dai giochi solo ECS, al Pacman in 6 KB fino alle versioni per CD32 o AGA. Diciamo pure che c'è da farsi venire un indigestione. Se poi consideriamo che il CD è multipiattaforma e presenta un decina di giochi analoghi anche per PC, la frittata è completa. Se amate Pacman sicuramente impazzirete, se lo odiate, beh allora che cavolo state leggendo a fare.

Segnalo intanto la possibilità di far partire i giochi direttamente da CD (eseguendo preventivamente dalla finestra principale, un piccolo script che crea gli assign necessari), di ricreare i dischetti dei vari giochi utilizzando una comoda utility per la decompressione dei DMS e l'ovvia possibilità di usare gli stessi DMS all'interno di UAE.

Parlando dei giochi, troveremo titoli più o meno famosi e riusciti. Vanno segnalate, senz'ombra di dubbio, le versioni ECS e AGA di Deluxe Pacman di Edgar Vigdal, una vera pietra miliare nello shareware amighista, seguita a ruota da Pucman, altra ottima versione. Ci sono anche due giochi commerciali completi, si tratta di PacLand, vecchia ma bellissima conversione di un titolo da sala, in cui il nostro Pac si trovava ad affrontare piattaforme in un divertentissimo platform, e PacMania, rivisitazione in isometrico del titolo originale. Per il resto, c'è ancora una quindicina abbondante di titoli da vedere e scoprire.

La raccolta comunque appare decisamente interessante. I nostalgici dei videogiochi anni '80 la troveranno imperdibile, visto anche il costo contenuto e la buona varietà di titoli, alcuni dei quali difficilmente rintracciabili anche tramite Internet. Segnalo con piacere questo che quindi può definirsi come un centro della Epic, che ogni tanto sforna anche qualche raccolta capace di essere perlomeno utile e appetibile all'acquisto. Provate a darci un occhio, potreste trovarvi incollati al monitor intenti a mangiare biglie giallastre senza nemmano accorgervene. ■

Conclusioni

In chiusura vi segnalo come già disponibile e arrivato in redazione Exodus: the last war. Purtroppo non ho avuto lo spazio per recensire anche quest'altro capolavoro annunciato dei polacchi della Sland Media. Sarà per il mese prossimo, quando potrebbero arrivare anche Sin e Shogo, ormai alle ultime battute (stando almeno al PR della Hyperion), e Payback, il clone di Grand Theft Auto della Apex Design.

In chiusura permettetemi un piccolo ma doveroso saluto ad un caro amico che non c'è più, un fedele amighista che ha tragicamente salutato la vita in questi giorni. Ciao Maurizio non ti dimenticherò. Scusatemi ma dovevo farlo. Ci rileggiamo tra trenta giorni più o meno.

l'Angolo dell'Amulazione

di Francesco Celli e Gabriele Favrin

Super Mario World. Il Super Nintendo (da ora SNES) è conosciuto da molti per questo titolo, il paradiso per gli appassionati dei platform di Mario: immensi livelli da esplorare per intere settimane. Ma la console 16 bit Nintendo offre molto altro.

Uscito nel 1991, lo SNES era la risposta Nintendo al Mega Drive, una console 16 bit lanciata tre anni prima da Sega, noto produttore di giochi da bar (Out Run ed Altered Beast, tanto per citarne due). Sicura della posizione di mercato della precedente console (il NES, di cui ci siamo già occupati), Nintendo attese troppo per rispondere alla nuova sfida e quando lo fece presentò un prodotto buono ma per certi versi inferiore a quello dell'avversario. Seguirono anni di sfide, sia a colpi di esclusive, sia sul piano tecnologico, con l'introduzione di nuovo hardware, "nascosto" all'interno delle cartucce SNES e in grado di incrementare le capacità della console, spingendola sino a un passo dalla rivoluzione 3D della metà degli anni Novanta.

Le specifiche tecniche dello SNES sono di tutto rispetto, e lo pongono un gradino sopra ai sistemi ludici dell'epoca, Amiga compreso. Accanto ad una CPU tutto sommato modesta, un 65c816 a 3 MHz, vero tallone d'Achille rispetto alla concorrenza, erano presenti un chip audio Sony dotato di otto canali a 16 bit (da cui le bellissime colonne sonore di molti titoli SNES) e un motore grafico da 32768 colori, di cui 256 visualizzabili contemporaneamente. La parte grafica comprendeva una particolare modalità denominata "Mode 7", che consentiva di effettuare la rotazione a 360 gradi delle bitmap senza caricare la CPU. E' grazie a questa funzionalità che hanno visto la luce giochi di corsa come F-Zero e Mario Kart.



... e cartoni di oggi: il clan di Ranma si sfida nella savana. Notare la qualità del fondale.

Hardware di ottimo livello, scuola giapponese e titoli esclusivi. In questo mix va ricercata la ragione del grande successo della console Nintendo. Anche se molti ricordano il solo Super Mario World, esistono tanti altri splendidi giochi, dai puzzle ed i platform agli RPG, altro genere per il quale lo SNES era particolarmente portato. Oltretutto fra i circa tremila titoli prodotti sono presenti varie trasposizioni di cartoni animati giapponesi, capaci di fare la gioia di grandi e piccini. Chi fra i trentenni di oggi non vorrebbe giocare a Tekkamen, Gundam o Mazinga Z? E quale genitore amighista non sarebbe felice di risparmiare sull'acquisto di un PC potendo offrire ai propri pargoli i vari Sailor moon, Dragon Ball e Pokemon sull'Amiga?



Cartoni di ieri, Mazinga Z pronto all'azione in un riuscito gioco ad esso dedicato...

Emulare questa console, tuttavia, non è semplice: oltre all'hardware istituzionale, già decisamente pesante per un'Amiga 68k magari dotato dei soli AGA, vanno riprodotti i chip aggiuntivi, ad esempio il SuperFX che introduceva il 3D. Due gli emulatori nativi: Amiga SuperNES Emulator e MySNES. Il primo fa girare solo pochi dimostrativi. MySNES, invece, consente a chi possiede 68040 o 68060, di giocare dignitosamente Super Mario World, Zelda ed altri fra i titoli più semplici. Le cose vanno meglio per gli utenti dotati di schede PPC, che possono contare su diversi port di Snes9x, uno fra i migliori emulatori SNES.

Per Amiga sono infatti disponibili più conversioni di tale emulatore, ognuna con pregi e difetti: si va da Snes9x Amiga (ppc.library, WarpOS e 68k) che funziona bene sia con scheda grafica sia con AGA ma è privo del sonoro, a WarpSNES (WarpOS), per i soli utenti di schede grafiche, leggermente più lento ma dotato di un discreto supporto audio tramite AHI. A metà strada fra i due si colloca Snes9x WOS, più veloce di WarpSNES ma senza audio e compatibilità AGA. Tutti i port sono utilizzabili tramite shell o con Nostalgia, il front end di cui abbiamo parlato negli scorsi numeri. ■

EmuNews

Aggiornamento a sorpresa per ShapeShifter (3.11), che presenta alcune correzioni legate al supporto di MacOS8 e 68060. Più interessanti le modifiche all'emulatore Spectrum AspEMU (0.78), ora in grado di caricare snapshot compresse grazie all'utilizzo delle librerie XFD.

I RIVENDITORI AMIGA IN ITALIA

DB Line
Indirizzo: Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Telefono: 0332 749000
Fax: 0332 749090
E-Mail: info@dbline.it
Web: http://www.dbline.it

New Video
Indirizzo: Corsoso Milano, 30
20051 Limbiate (MI)
Telefono e Fax: 02 99053711
E-Mail: new.video@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/newvideo

Euro Digital Equipment
Indirizzo: Via Dogali, 25 - 26013 Crema (CR)
Telefono: 0373 86023
Fax: 0373 86966
E-Mail: edigital@edigital.it
Web: http://www.edigital.it

Interactive
Indirizzo: Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Telefono e Fax: 0432 575098
E-Mail: danelon@amyresource.it
Web: http://www.amyresource.it

NonSoloSoft
Indirizzo: Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Telefono e Fax: 011 9415237
E-Mail: nonsolosoft@diff.org
Web: http://www.diff.org/nonsolosoft

Virtual Works
Indirizzo: Via Tabacco 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono e Fax: 0424 512449
E-mail: info@virtualworks.it
Web: www.virtualworks.it

W.G. Computers
Indirizzo: Via Sanzio, 128 - 50053 Empoli (FI)
Telefono: 0571 711512
Fax: 0571 530635
E-Mail: wg@sigea.it
Web: http://www.wgcomputers.it

Computer Magic Center
Indirizzo: Via Pasubio 55/c - 40133 Bologna
Telefono e Fax: 051 313800
E-Mail: compmag@computermagic.it
Web: http://www.computermagic.it

Darkage
Indirizzo: Casella Postale 8
06039 Spoleto (PG)
Telefono: 0347 7710333
E-Mail: info@darkage.it
Web: http://www.darkage.it

ClassX Development Italia
Indirizzo: Via Francesca, 463
56030 Montecavoli (PI)
Telefono e Fax: 0587 749206
E-Mail: amigaproducts@classx.it
Web: http://www.classx.it

Robymax
Indirizzo: Via Varvariana, 14 - 00133 Roma
Telefono: 06 20427234
Fax: 06 20419910
E-Mail: mc4678@mclink.it
Web: www.robymax.it

Neverland
Indirizzo: Via Di Tullio, 13
70124 Bari
Telefono e Fax: 080 5429892
E-Mail: neverland@teseo.it
Web: http://www.teseo.it/neverland

Virtual World
Indirizzo: Via S. Liberale, 11
98100 Messina
Telefono e Fax: 090 5726616
E-mail: amigaint@tiscalinet.it
Web: http://members.xoom.it/amigaint

Il Piccolo Emporio
Indirizzo: Via Roma 209/211
95030 Mascalucia (CT)
Telefono e Fax: 095 7274715
E-mail: il_piccolo@tin.it
Web: http://space.tin.it/clubnet/ycbrun

la tua rivista,

nati!

Abbonamento intestato a:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Scelgo una delle seguenti forme di abbonamento

- ○ Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 99.000
- ○ Desidero abbonarmi a 6 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 60.000
- ○ Desidero abbonarmi a 4 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

Arretrati

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + spese di spedizione.

Scelgo che la spedizione (in Italia) venga effettuata (barrare l'opzione desiderata):

1) mediante corriere al costo di lire 15.000 lire (per ogni richiesta fino a 5 copie)

2) mediante il servizio postale al costo di lire 5.000 (per ogni richiesta fino a 5 copie)

(P.es. 4 arretrati: con corriere (4x15.000+15.000 lire=75.000 lire; con servizio postale 4x15.000+5.000=65.000 lire)

Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 15.000 (Europa e Bacino Mediterraneo) o 25.000 (altri paesi)

Scelgo una delle seguenti forme di pagamento:

- ○ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ○ Allego assegno bancario non trasferibile intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ○ Versamento a mezzo bonifico bancario c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ○ Versamento a mezzo vaglia postale intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ○ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

| | | | | | | | | | |

Firma ....

Compilare se il versamento è effettuato da persona diversa dall'intestatario:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it

Enigma AMIGA Life cd Rom

a cura di Luca Danelon



Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it.

Questo mese...

Il CD-ROM di AmigaLife anche in questo numero dimostra la sua effettiva natura di "appendice" alla rivista cartacea, facendo da complemento a numerosi articoli; il materiale più corposo arriva sicuramente a corredo del dossier sui programmi da ufficio, con dimostrativi e aggiornamenti di prodotti commerciali (AmigaWriter, TurboCalc, FinalWriter) e numerose alternative shareware (DB, MUIBase, Fiasco, ...). Anche le news sono fonte di numeroso software: spiccano gli aggiornamenti (ufficiali e meno) di AmigaOS 3.9 e il mirror di un interessante sito web ("The Big Book of Amiga Hardware") completamente dedicato alle espansioni per Amiga.

Per gli appassionati di videogiochi, è presente il demo di Payback, accompagnato da numerosi giochi usciti in quest'ultimo mese in Aminet; il cassetto dedicato al materiale nuovo è comunque ricco di software ordinatamente catalogato nei classici settori di musica, grafica e produttività varia.

Infine, come di consueto, il CD-ROM raccoglie anche il materiale a corredo delle rubriche fisse (AmigaDev, Posta, Internet), i mirror dei siti web di AmiWorld, EmulsIand, AGI e ATML, la gallery di Amigalta e il cassetto dedicato alla rubrica Talent Scout (ricordiamo che potete inviare le vostre opere all'indirizzo amigalife.cd@pluricom.it).

Enigma AMIGA Life 119

CD 119

- Aggiornamenti di AmigaOS 3.9
- Payback demo
- Big Book of Amiga Hardware
- Le novità di Aminet
- Talent Scout
- Tutto il software citato nella rivista

CD-ROM

Pluricom
INFORMAZIONE e FORMAZIONE



TV 01 <expo>

Mostra Mercato dell'Audio Visivo

I° Rassegna dell'Audiovisivo

I° Mostra Mercato dell'Audiovisivo

Empoli - Palazzo delle Esposizioni
29/30 Aprile e 1 Maggio 2001

con la collaborazione di EnigmA AMIGA Life

con il patrocinio del Comune di Empoli



Organizzazione Fiera

Jasa Communications s.r.l.
Tel. 0571/924991
e-mail: jasa@jasa.it





REPORT ITALIA

Pr e Ufficio Stampa
Tel - Fax 0571/922742